

PlayStation® MAGAZINE

NUMÉRO 28 • FEVRIER 1999

ROLLCAGE
DESTRUCTION PARTY

7 DEMOS
POUR VOUS PORTER CHANCE !


AKUJI (JOUABLE)

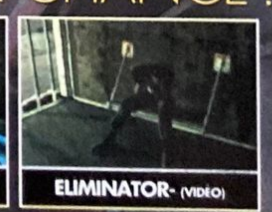

COLONY WARS 2 (JOUABLE)


COOL BOARDERS 3 (JOUABLE)


DEVIL DICE (JOUABLE)

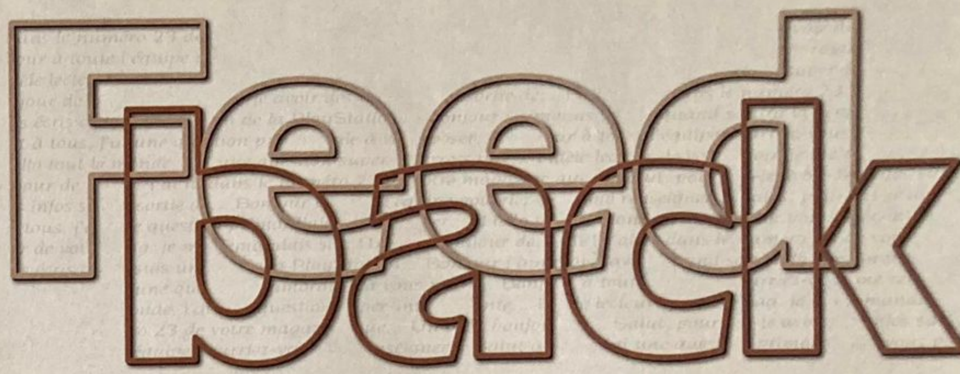

MILLE ET UNE PATTES (JOUABLE)

O.D.T. (JOUABLE)


ELIMINATOR (VIDÉO)



ISSN : N°1271 4755 • NUMÉRO 28 • FEVRIER 1999 49 F • BELGIQUE 320 FB • SUISSE 12,50 FS • MAROC 85 DH



Du baume au coeur de la PlayStation

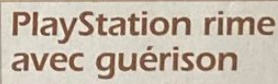
Q *Ami(e)s de la PlayStation, je vous envoie ce petit mot pour vous parler des bienfaits de la PlayStation. Il y a un peu plus d'un an, ayant perdu notre papa, mes petits frères (Pat et Jé) et moi avons décidé d'adopter une PlayStation, pour voir un peu plus rose. Et là, quel bonheur, nous avons réussi à surmonter cette épreuve grâce à Crash, Duke, Lara, Jill et divers bolides à 2 et 4 roues. Cette gentille Play est plus qu'une boîte grise comme le disent les mauvaises langues, mais une gentille infirmière qui nous apporte de la joie. Longue vie à la PlayStation ! Bisous à vous tous. Paix et amour !*

Biz, 21 ans, Coutances (50)



Vous avez été nombreux à encourager et à féliciter, par courrier, notre action en faveur des services hospitaliers réservés aux enfants en maladie longue. C'est à notre tour d'adresser de chaleureux remerciements à tous ceux, éditeurs, revendeurs, qui ont contribué, de près ou de loin, à donner un peu de bonheur en pixels à ces jeunes malades. Grâce à vous, 7 000 jeux ont fait des heureux pour Noël, sans compter tous ceux gracieusement donnés par les particuliers. Ainsi, nous rendons un vibrant hommage à ces joueurs au cœur d'or, en espérant obtenir le même succès l'année prochaine. Et comme une bonne nouvelle n'arrive jamais seule, les 50 prochaines lettres reçues à la rédaction dans le cadre du Feedback se verront offrir une mini-compil' du groupe Fear Factory. A vos stylos !

PlayStation rime avec guérison



Voilà qu'en plus de visiter les hôpitaux, la petite console de Sony se met à faire du bon service à domicile ! Et, dans ton cas, cher Biz, nous ne pouvons que féliciter cette initiative fort réussie d'y avoir rapatrié une PlayStation. Si la console a su t'aider à soigner tes blessures, sache que ta lettre, elle, nous a fait chaud au cœur. En ce qui concerne le look de la machine, il a l'avantage de la rendre discrète et conviviale, sans enlaidir son environnement (!), loin de là. Comme le disait un lecteur dans une missive que nous avons reçue, «quand j'achète des chaussures, c'est pas la boîte qui m'intéresse mais ce qu'il y a dedans». Y aurait-il un cœur dans la PlayStation ?

Une bière pendant le match ?

Q *C'est avec beaucoup de regret que je me dois d'informer (par votre intermédiaire) les responsables d'Electronic Arts qu'ils ont trouvé l'argument de taille pour m'obliger à ranger définitivement au placard mes FIFA 98 et Coupe du Monde 98 avec lesquels je m'éclatais pas mal... En cause : le FIFA 99, qui est tout simplement «le meilleur jeu de simulation de football de tous les temps»... et pas uniquement sur le plan de la technique, jouabilité, fluidité, etc. Pourquoi ? Parce qu'à ma connaissance (reprenez-moi, si je me trompe !), c'est le premier jeu de foot qui prend (enfin !) en considération l'ensemble des clubs belges... Quel bonheur pour tous les amateurs belges de pouvoir rejouer le dernier FC Bruges - Lyon, sans être obligés de s'incliner 3-4 au match retour... Le pied, je vous dis ! Imaginez un instant que vous n'ayez encore jamais eu la possibilité de jouer sur console (peu importe laquelle, d'ailleurs !) un championnat de France, devant, contre toute attente, vous contenter des championnats d'Italie ou d'Allemagne en bons supporters français... A la longue, vous ne vous sentirez pas un peu frustré ? C'était malheureusement jusqu'ici la dure réalité pour tous les fous de foot de Belgique. Merci à Electonic Arts d'avoir enfin pensé à nous... Un petit reproche tout de même : j'ai été surpris de constater, qu'en championnat de Belgique, des matchs comme Charleroi - Lokeren soient joués au Stade de France ou à Moscou... Pour le réalisme, vous repasserez ! Pensez à ajouter un éditeur de stades sur la mouture FIFA 2000, si vous ne connaissez pas les stades Roi Baudouin (Bruxelles) ou du Mambourg (Charleroi)... Mais là, je chipote quand même un peu, non ? ...*

Dadou, de Nismes (Belgique)

La balle au bond

Voilà un avis qui fera plaisir aux membres d'Electronic Arts, en espérant qu'ils reçoivent le message. C'est un problème d'ordre public qui semble avoir été enfin résolu avec FIFA 99, chez nos amis belges. Il est vrai que, pour nous, supporters français, devoir jouer avec un Barthez affublé de 10 centimètres de cheveux serait plus que préjudiciable au plaisir que nous trouvons dans une simulation de foot. On peut donc s'estimer heureux.

Prénom : Net nom : Yaroze

Q *Salut ! On m'appelle le BOYSTATION, dans mon village ! Je veux vous parler des jeux «délirants» de Net Yaroze ! Je me suis particulièrement «fendu la pipe» avec le jeu Blitter-Boy ! (Félicitations au créateur). J'ai donc eu une idée. Pourquoi ne pas rassembler tous ces jeux Net Yaroze sur un CD et le vendre dans le commerce ? Je suis sûr qu'il y aurait beaucoup d'acheteurs (avec tout ce que j'entends sur la Yaroze et ses jeux...) y compris moi ! Allez, à plus et bonne rédaction !*

Denis Tritto, 14 ans, Yonne

De l'idée dans la 2D

Après quelques premières démonstrations hésitantes, voilà que les potentialités, en termes de jouabilité, des softs de la Net Yaroze éclatent au grand jour ! Bien sûr, les jeux programmés avec la fameuse machine noire connaissent quelques détracteurs qui jugent ces softs indignes des capacités de la console grand public. A tort. Il n'y a pas si longtemps (à peine 10 ans...), les jeux vidéo n'avaient guère que des titres de même facture que la Yaroze à nous proposer. Mais quel fun ! L'imagination et l'humour faisaient oublier la grosse carence technologique de l'époque. Sans être techniquement au top, les jeux Net Yaroze apprennent aux plus jeunes et rappellent aux plus anciens que la qualité d'un soft réside aussi dans l'amusement qu'il nous procure. D'ici à les voir sur un CD uniquement dédié à leur gloire... Rien n'est prévu pour le moment.

Je brûle de savoir

Q *En lisant votre numéro de décembre, nous avons découvert que Metal Gear Solid est sorti il y a trois mois au Japon et que la version américaine l'a suivi de près. Nous sommes, pour notre part, les derniers à découvrir une version «compréhensible». Une question nous trotte alors dans l'esprit depuis ce jour. Pourquoi les jeux (dans leur majorité) d'origine nippone arrivent en dernier en France et après les Etats-Unis ? En effet, a priori, il faut autant de temps pour traduire un jeu en anglais qu'en français. Alors, pourquoi ce retard pour notre pays ?*

John et Ju, deux fans de Play d'Hauconcourt (57)

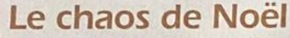
Une question de fréquence

La date de sortie dans l'Hexagone d'un titre «made in Japan» ou «in U.S.A.» s'accorde selon plusieurs facteurs. Il y a d'abord la traduction qui en apparence, comme tu l'as souligné, ne devrait pas demander trop de temps. Les titres fabriqués Outre-Atlantique et sur la péninsule nippone doivent cependant être adaptés à un minimum de langues européennes et non pas seulement au français. La date de sortie d'un jeu étant la même pour tous les pays de notre continent, l'ensemble des traductions doit être achevé avant la mise sur le marché européen. Mais ce qui demande le plus de travail est sans doute le passage du 60 MHz (norme d'affichage américaine et japonaise) aux 50 MHz des téléviseurs européens. Si les programmes n'étaient pas retravaillés, nous aurions droit à des jeux plus lents en termes d'affichage (nombre d'images par seconde) et à deux jolies bandes noires en haut et en bas de l'écran, ce qui aurait pour effet d'aplatir l'image. En espérant que cette précision vous fera patienter jusqu'au 26 février, date de sortie du tant attendu Metal Gear Solid sur notre territoire...

Ça tombe bien

Q *Je vous écris pour signaler que dans le Travelling de votre numéro de décembre, vous avez souligné les nombreux défauts de Tomb Raider III : manque d'originalité, graphismes décevants, difficulté trop élevée... Aussi, je m'étonne de voir figurer ce même jeu en tête des Indispensables de votre guide d'achat 1998, accompagné d'un commentaire contrastant totalement avec celui du test : «définitivement plus beau, plus fin...» Comment pouvez-vous expliquer une telle différence de jugement dans le même numéro ?*

Adrien Bridet, 16 ans, Paris



Le chaos de Noël

Le troisième volet de la série Tomb Raider faisait effectivement partie des jeux de cette fin d'année à ne pas manquer pour les amateurs du genre. Les concepteurs ont encore aiguisé leur lame pour nous proposer cette fois des énigmes d'une difficulté surprenante, avec des décors retravaillés par rapport à la deuxième version. Cependant, de nombreux défauts de programmation et erreurs d'affichage, notamment au niveau des angles de caméra, subsistaient (un dossier spécial leur était consacré dans le PlayStation Magazine du mois dernier). Nous n'avons pas hésité à les qualifier d'inadmissibles, tant un jeu ayant une telle renommée se doit d'être à la hauteur des attentes qu'il suscite chez son public. Le test se présentait comme le plus apte à accueillir de telles constatations, afin de mettre en garde le joueur sur certaines aberrations présentes dans le soft. En dépit de ces défauts, il faut reconnaître que les qualités de Tomb Raider III ne sauraient trouver d'équivalent dans l'univers du jeu, ne serait-ce que par sa durée de vie. En d'autres termes, rien ne saurait ressembler plus à un Tomb Raider qu'un autre Tomb Raider. Cette troisième édition fait donc logiquement partie des jeux que tout critique objectif se doit de conseiller à ses lecteurs.

Zelda © Nintendo

Gare à Zelda

Q *Je suis adepte du mag' depuis le numéro 6 (mais oui, le temps où il était bimestriel...) et je suis bouleversé par le nouveau look, mais il faut vivre avec son temps ! La rubrique Feedback me semble tout de même moins claire, mais bon... Une question : la PlayStation est-elle en danger ? Nintendo a frappé un grand coup en sortant Zelda, à Noël, en ultime recours ! La PlayStation vit-elle sa dernière heure ? Je suis inquiet : à tort ou à raison ?*

Camille Tipaka, Charleville-Mezières (08)

Q *Je voudrais savoir si la PlayStation a encore de beaux jours devant elle.*

Fabien Chanoine, Marsauceux (28)

De quoi faire jeu égal

Vous avez été nombreux à vous inquiéter de la menace qui pouvait peser sur la PlayStation avec la déferlante Zelda de cette fin d'année. La «concurrente» de Sony vient de sortir son premier jeu à susciter autant d'enthousiasme chez les joueurs. Zelda pourrait bien s'annoncer comme LE jeu de la Nintendo 64. Reste à savoir si elle va continuer sur sa lancée, en produisant d'autres softs à succès au cours de l'année. Quoi qu'il en soit, Sony possède toujours 75 % de part de marché en France. Et que reste-t-il comme jeu Nintendo 64, après Zelda ? Sur PlayStation, Metal Gear, Soul Reaver, GT2, Colin McRae 2, etc. ne tarderont pas à arriver. La PlayStation poursuit sur de bonnes bases et vous réserve encore bien des surprises tout au long des 2 prochains mois. Qui vivra, verra.

Où est le truc ?

Q *Je vous écris pour vous poser une question : comment faites-vous pour obtenir les images de synthèse que vous mettez dans les tests ? Avez-vous un CD-Rom spécialement conçu pour ça ? Si oui, pouvez-vous m'indiquer une adresse où je peux en avoir un ? Merci d'avance.*

Hassan Cetin, le fan de Cloud et Lara Croft, Noisy-le-Sec (93)

Une explication sans image

Les images tirées des jeux qui passent dans nos Travellings sont récupérées sur ordinateur via le téléviseur par le biais d'une carte d'acquisition vidéo (à acheter chez tout bon revendeur informatique) intégrée à ce premier. Cette fonction de «capture» des images fixes sans activer le mode Pause du jeu de surcroît, ne peut donc être obtenue à partir d'un simple CD-Rom. En revanche, c'est sur ce support qu'on trouvera des applications spécialisées dans le travail d'acquisition des images. Une fois l'utilitaire lancé, il ne reste plus à nos testeurs qu'à appuyer sur une touche du clavier (la barre d'espace par exemple, restons simples !) pour sélectionner automatiquement l'image qu'ils auront choisie dans le jeu.
De quoi donner vie à leurs textes ! Quant aux visuels en haute résolution, ils nous arrivent directement des studios de développement, souvent suite à notre demande.

La folie des changements se poursuit

Après le «relookage» du magazine, nous nous sommes attaqués aux locaux de la rédac. Et pour que le bouleversement soit total, nous avons carrément déménagé. Voici l'endroit où désormais nous allons sévir et où vous pourrez nous écrire :

Immeuble Delta, 124, rue Danton - TSA 51004 - 92538 Levallois-Perret Cedex
et via le mail :

redplay@club-internet.fr / rédaction
morisse@club-internet.fr / rédacteur en chef
trazom@club-internet.fr / rédacteur en chef adjoint
plugin@imagine.fr / Dave Martinyuk
rahaan@club-internet.fr / Grégory Szriftgiser

Il y a un os

Q *Je me permets de vous écrire pour vous poser une question qui me tracasse quelque peu. Elle ne m'empêche pas de dormir mais me turlupine tout de même depuis votre PlayStation Magazine n°25 sur lequel se trouvait une démonstration de L'Exode d'Abe. Comment se fait-il qu'entre L'Odyssée d'Abe et L'Exode d'Abe, les Mudokons et surtout Abe lui-même aient perdu un doigt à chaque main ? Voilà une question sans beaucoup d'importance pour l'espèce humaine en général mais vous seriez bien aimable de me répondre. D'avance merci. Fidèlement vôtre !*

Sylvain Duprey, Les Piards (39)

Bizarre, vous avez dit bizarre...

Sylvain, depuis que nous avons reçu ta lettre, tous les membres de la rédaction souffrent d'insomnie. Notre rédac' chef a attaqué l'Encyclopédie complète (par la fin) en lisant tous les mots de droite à gauche à voix haute et les testeurs se sont mis à collectionner leurs pages blanches. Tout cela pour te dire que, si ça ne t'a apparemment pas trop affecté, nous traversons tous ici une crise existentielle depuis que nous avons constaté la nouvelle : chaque Mudokon a, en effet, un doigt en moins à chaque main dans ce second volet des aventures d'Abe. Pendant que nous ne dormons pas, l'enquête piétine : est-ce l'éditeur qui nous aurait envoyé une démo tronquée avec un doigt coupé ? Est-ce Dave, responsable du test, qui serait l'auteur de ce vol calomnieux ? Et puis, détail à ne pas négliger, il y a beaucoup plus de rotatives-hachoirs dans ce deuxième épisode d'Oddworld... En attendant, il paraît que c'est plus facile pour se gratter l'oreille...

Avis aux créateurs

Q *Des idées de jeux révolutionnaires, j'en ai environ deux par mois (surtout en cours de philo). Si vous connaissez l'adresse d'une école ayant un débouché sur la création de jeux vidéo, par pitié, aidez-moi !*

Cedric Fenech, Grevin (77)

Q *Je suis passionné tout comme vous par les jeux vidéo et je voudrais non plus seulement jouer mais développer des jeux. J'aurais aimé savoir si vous pouviez m'indiquer une école qui forme à ce métier.*

Stéphane Vallon, Voisins le Bx (78)

Paris en pole position

Pour les ambitieux - et il y en a parmi nos lecteurs - qui veulent percer dans une carrière de créateur de jeux vidéo, je ne saurais trop conseiller une école spécialisée dans le multimédia. L'université de Paris 8, basée à Saint-Denis, s'annonce comme un pionnier en la matière. De bonnes connaissances en informatique et la maîtrise de logiciels d'animation 3D sont un bon point, quoiqu'il n'y ait pas de filière type pour devenir créateur.
En attendant, la «jouabilité» ne s'apprend pas à l'école et c'est, tout naturellement, chez soi, en autodidacte qu'on a le temps de découvrir tous les secrets de la création et la programmation de jeux. Pour les animations vidéo, les deux logiciels de référence sont 3D Studio Max et Light Wave, utilisés d'ailleurs par de nombreuses boîtes d'édition pour les jeux que vous retrouvez dans votre console préférée. Sinon, d'autres écoles spécialisées dans l'animation ou l'imagerie de synthèse existent en Europe. Le plus simple, pour voir en fonction des régions, consiste encore à prendre rendez-vous avec la mairie de votre commune. Il serait en effet difficile de dresser une liste complète de tous ces établissements sur la France. Pour ceux qui habitent le Nord de la France, renseignez-vous chez Sup Info Com !

Vivement les mois prochains

TITRE DU JEU	ÉDITEUR	EST-IL ANNONCÉ ?	DATE DE SORTIE EN FRANCE
BUSHIDO BLADE 2	SQUARESOFT	NON	-
CARMAGEDDON	SCI	OUI	AVRIL 99
DESTRUCTION DERBY 3	PSYGNOSIS	NON	-
BROKEN SWORD	SCEE	OUI	AUCUNE DATE
TOMB RAIDER IV	EIDOS	OUI	AUCUNE DATE
RESIDENT EVIL 3	CAPCOM	OUI	AUCUNE DATE
DRIVER		OUI	MAI 99
MESSIAH		OUI	SEPTEMBRE 99
		OUI	



RENDEZ-VOUS
tous les mercredis & samedis
avec un démonstrateur
dans tous les Micromania !
DÉMONSTRATION
MERCREDI 3 FÉVRIER
SAMEDI 6 FÉVRIER
Découvrez le petit dragon Spyro dans ce magnifique jeu de plateformes en 3D libre et aux 7 mondes très variés !
SPYRO
SPYRO
DÉMONSTRATION
MERCREDI 10 FÉVRIER
SAMEDI 13 FÉVRIER
Imaginez, créez et faites écouter la musique de vos rêves !!
MUSIC
MUSIC
EGYPTE
1156 AV. J.-C.
L'ÉNIGME DE LA TOMBE ROYALE
DÉMONSTRATION
MERCREDI 17 FÉVRIER
SAMEDI 20 FÉVRIER
Participez à une nouvelle aventure dans le monde merveilleux de l'Egypte antique.
ÉGYPTE
ÉGYPTE
DÉMONSTRATION
MERCREDI 24 FÉVRIER
SAMEDI 27 FÉVRIER
Incarnez Tilt, responsable de la protection d'une fourmilière dans un univers en 3D féérique.
A BUG'S LIFE
A BUG'S LIFE
©DISNEY/PIXAR
Ne manquez pa
ces rendez-vous privilégié
qui vous permettron
de découvrir tous les coups
toutes les technique
et toutes les astuce
des meilleurs jeux
FUN RADIO
En partenariat avec FUN RADIO
MICROMANIA
Les nouveautés d'abord !
Micromania reprend vos anciens jeux PlayStation & Nintendo 64.
Voir conditions à la caisse.
La Mégacarte
Gratuite avec le 1er achat ! De nombreux privilèges avec la Mégacarte et 5% de remise* sur des prix canons !

éditorial



Les jeux vidéo existent encore. Du moins, c'est une rumeur qui circule dans les milieux autorisés. C'est vrai que ce n'est pas si évident, au regard des trop rares sorties de ce mois. Alors, histoire de vous convaincre, nous sommes allés chercher, enquêter bref, en un mot, fouiner chez tous les éditeurs de jeux de la planète, afin d'en voir plus. Résultat, les premières images de V-Rally 2 et de Parappa 2 vous attendent dans les pages qui suivent. Nous avons aussi suivi la fin du développement de Final Fantasy VIII qui, on le sait déjà, devrait être un moment intense de jeu vidéo. Et puis, pour se rassurer, on peut aussi se dire que Metal Gear Solid arrive et, là, on sait que le bonheur absolu est imminent. Cela suffit parfois pour attendre.

Jean-François Morisse

PLAYSTATION MAGAZINE

est édité par la société HACHETTE - DISNEY - PRESSE SNC au capital de 100 000 francs, locataire-gérant, RCS NANTERRE B391341526.
Siège social Immeuble Delta, 124, rue Danton - TSA 51004 - 92538 Levallois-Perret Cedex
Tél. : 01 41 34 87 75 Fax : 01 41 34 87 99
Tél. Abonnement : 01 55 63 41 16
Promevente 01 41 34 95 87.
Gérants Bruno Lesouef, Fabrice Plaquevent.
Directeur Délégué Adjoint Pascal Traineau.
Associés HACHETTE FILIPACCHI PRESSE, THE WALT DISNEY COMPANY FRANCE (SA).
Directeur de la publication Fabrice Plaquevent.

LA REDACTION

Directeur de la rédaction Olivier Scamps/oscamps@club-internet.fr.
Rédacteur en chef Jean-François Morisse/morisse@club-internet.fr.
Rédacteur en chef adjoint Nourdine Nini trazom@club-internet.fr.
Secrétaire de rédaction Cécile Lando.
Correctrice : Viviane Fitas.
Secrétariat Laurence Geuffroy.
Ont participé à ce numéro Kendy Ty, Jean Santoni, Gregory Szriftgiser, Dave Martinyuk, François Tarrain, Edouard Duchamp, Stéphane Quentin, Sonia Jensen, Johnny Piano, Michaël Sarfati et Vladimir Sebanski.

LA MAQUETTE

Premier maquettiste Christophe Gourdin.
Maquette Marie Hédon, Catherine Branchut, Sonia Caron, Jah Rastafarai, Joseba Urruela et Hervé Drouadène.
Correcteur photographique Stéphane Leclercq.
Illustrateur Pi XX. le_pixx@club-internet.fr

LA PUBLICITE

Directrice de publicité Claudine Lefebvre (01 41 34 87 25)
Chargé de clientèle Antoine Tomas (01 41 34 86 93)
Assistante de publicité Cécile-Marie Reye (01 41 34 87 28)

SERVICE PROMOTION

Directrice de promotion Emmanuelle Delachaux.
Assistante de promotion Hélène Chemin.

SERVICE ABONNEMENT

01 55 63 41 16

Dépôt légal à parution.

Photogravure Champa, Compo.
Imprimé par Brodard Graphique membre de E2G, la Galiote-Prenant.
Distribution Transport Presse.
«PlayStation» est une marque déposée et est la propriété de Sony Computer Entertainment Inc.
Illustration de la couverture Rollcage © Psygnosis
Ce numéro comprend un CD-Rom gratuit déposé sur la couverture, qui ne peut être vendu séparément.
Télématique 3615 PSNEWS. rédaction/animation : Frédéric Garcia.
Centre serveur Nudge Interactive.

Tous les tarifs mentionnés dans ce magazine sont des prix indicatifs.

Remerciements à Benoite Lavie, Cécile Borzakian, Stéphanie Petit, Agnès Rosique, Diane de Domecy, Anne Vaganay, Fleur Breteau et Richard Brunois pour leur disponibilité et leur efficacité.

Pour contacter la rédaction redplay@club-internet.fr

GÉNÉRIQUE

PLAYSTATION MAGAZINE N°28 FÉVRIER 19

14 CASTING
Metal Gear Solid arrive enfin ! Petite plongée dans l'atmosphère unique de ce titre. L'occasion de faire connaissance.





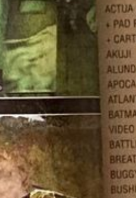




20 CASTING
V-Rally 2, les premières images ? Elles sont en exclusivité mondiale dans PlayStation Mag. C'est comme ça.









66 MAKING OF
Alors que le dernier Imagina vient de fermer ses portes, PlayStation Mag vous montre les coulisses de l'imagerie de synthèse dans le jeu vidéo.









74 PORTRAIT
FIFA, une saga de best-sellers toujours au top depuis 1994. Le point sur cette success story du ballon rond.











80 MAKING OF
Strasky et Hutch ne sont pas morts ! La preuve avec Driver, un jeu de courses déjanté, comme on les aime.



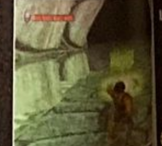






106 VERSIONS LONGUES
Fidèles à elles-mêmes, les versions longues vous en montrent de toutes les couleurs. Des astuces inédites.





TRAVELLING
Pro Pinball Big Race U.S.A 98
Egypte 94
Rollcage 86

Par Grégory Szriftgiser



METAL GEAR SOLID

DU CINÉMA SUR PLAYSTATION

Editeur : Konami - Disponibilité : 26 février 99

Se glisser dans la peau de Solid Snake... vous en rêviez depuis des mois ; PlayStation Mag vous invite à une immersion dans le jeu, en live, à travers les yeux de ce héros hors normes. L'occasion de faire connaissance avec les principaux protagonistes de ce soft tout simplement unique.



«Bonjour Snake. Hum, comment va, après tout ce temps ?» C'est tout ce que le Colonel avait trouvé pour reprendre contact... Ça sentait l'urgence. Le genre de truc grave, très grave. Je ne me trompais pas, du moins là-dessus. Mais hier, quand il est venu me voir, j'étais persuadé qu'il n'aurait pas ce qu'il voulait. Que je ne rempilerai pas une nouvelle fois... et là, je m'étais planté. Big Boss refaisait surface, contre toute attente...

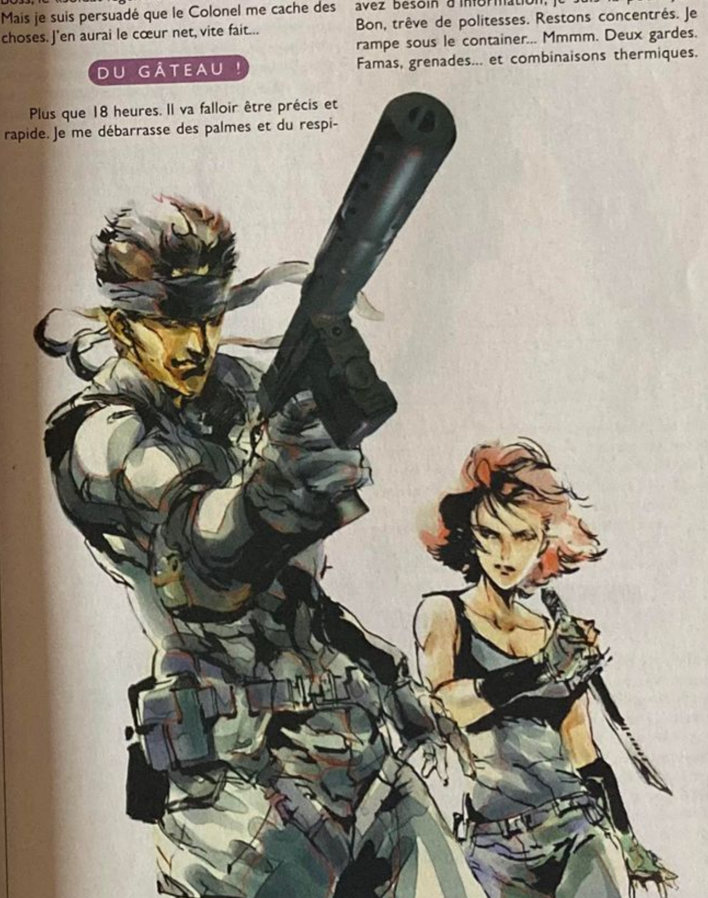
COMME D'HABITUDE...

«Des terroristes ont investi une base secrète de lancement en Alaska, Snake. Tu auras 2 objectifs. D'abord, retrouver les otages : Kenneth Baker, le président d'ArmsTech, et Donald Anderson, chef de l'ARPDA (Agence de Recherche des Projets de Défense Avancés). Les terroristes veulent récupérer le corps de Big Boss. Si nous ne cédons pas à leurs demandes dans les 24 heures, ils menacent de lancer une frappe nucléaire. On est coincé, Snake.»

Ce n'était pas tout. Les terroristes étaient des soldats génétiquement modifiés. Améliorés. Et menés par les meilleurs : des anciens du Fox Hound, ma propre unité. Le Colonel les avait commandés, fut un temps : il savait à qui on avait affaire. Par-dessus le marché, celui qui se trouvait à leur tête avait le même nom de code que moi. Liquid Snake. Qu'est-ce que ça pouvait bien cacher ? Le Colonel m'avait avoué que le corps de Big Boss, le premier commandant de Fox Hound, avait été conservé par l'armée et utilisé pour renforcer génétiquement les soldats auxquels j'allais faire face. Big Boss, le «soldat légendaire». Il méritait ce surnom. Mais je suis persuadé que le Colonel me cache des choses. J'en aurai le cœur net, vite fait...

DU GÂTEAU !

Plus que 18 heures. Il va falloir être précis et rapide. Je me débarrasse des palmes et du respirateur... Voilà. L'implant sonne... «Snake, il faut que je te présente ceux qui assurent le back-up à terre. Mei Ling s'occupera des transmissions. C'est elle qui a conçu le CODEC qui a été placé dans ton oreille interne. Tu es le seul à pouvoir l'entendre lorsqu'il fonctionne.» Encore heureux... «Bonjour Snake ! Quel plaisir de travailler avec une légende telle que vous.» Une voix charmante... «Naomi est en charge de l'équipe médicale. Mais c'est aussi elle qui s'occupe de la thérapie génique et qui t'a injecté les nanomachines.» «Les soldats à qui vous avez affaire sont peut-être des bleus par rapport à vous, mais ne les sous-estimez pas. Leurs sens et leurs réflexes ont été améliorés par la thérapie génique. Si vous avez besoin d'information, je suis là pour ça.» Bon, trêve de politesses. Restons concentrés. Je rampe sous le container... Mmmm. Deux gardes. Famas, grenades... et combinaisons thermiques.



Cyborg Ninja

On sait très peu de choses au sujet de cet homme au sabre. Il semble être équipé d'un camouflage optique, un prototype très avancé.



Donald Anderson

Le directeur de l'ARPDA. Il travaille conjointement avec Kenneth Baker et est retenu en otage avec lui.



Kenneth Baker

Président d'un des plus grands conglomérats d'armement militaire : ArmsTech. Otage, lui aussi.



Liquid Snake

Le «squad leader» de Fox Hound. Le colonel en a dit très peu à son propos...



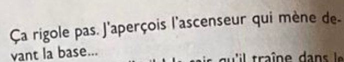
Meryl Silverburgh

La nièce du Colonel Campbell. Elle s'est retrouvée au beau milieu de la révolte, lors de son intégration à Fox Hound. Bon entraînement, mais pas d'expérience réelle du combat.



Psycho Mantis

Un des membres de Fox Hound. On lui prête des pouvoirs psychiques.



Ça rigole pas. J'aperçois l'ascenseur qui mène devant la base...

«... Et ouvrez l'œil ! Je sais qu'il traîne dans le coin ! - Ouais... On saura s'occuper de son cas...» Bon Dieu... Ils m'attendent ou quoi ? Le garde me tourne le dos, je fonce. Je me plaque contre le mur. «Aaaaaah !» Il s'étire, bien... Maintenant, fait demi-tour, allez... oui ! Y'a de la flotte partout, bordel, si je marche dedans, je suis cuit ! Il tourne au coin, parfait, c'est ma chance ! Je progresse un peu plus. L'ascenseur est remonté, ça craint. Tiens, le petit monte-charge mobile fera l'affaire. Je me glisse derrière, j'attends l'ascenseur.

Hein, une sirène ? Nom de... Non, c'est juste l'ascenseur... Saloperies d'excitants. Au moins, ils m'aident à résister au froid. Avec cette combinaison en plus, j'ai rien à craindre de ce côté-là. Voyons voir... M'aurait étonné... un garde de plus avec l'ascenseur. Il taille le bout de gras avec celui de toute à l'heure. L'autre reprend sa ronde. Le premier ne bouge pas. Et l'ascenseur va bientôt remonter tout seul... Il faut que j'y aille avant qu'il remonte. Déjà 8 secondes au moins... Il se décide enfin à aller voir vers les caisses si j'y suis ! Vite, allons-y... Argh, moins une ! Pffouu...



LES PROBLÈMES COMMENCENT

Plutôt lent, cet ascenseur. Profitons-en pour retirer ce qu'il reste de la combi de plongeur. Ah ! nous y voilà. Heureusement qu'il fait sombre, bravo terrain découvert ! Ah, ce foutu truc sonne encore... «Snake, d'après nos sources, il y a deux moyens de pénétrer dans la base sans passer par la porte. Il y a deux couloirs d'aération qui mènent à l'entrepôt d'armement. Tu dois pouvoir les voir aux macro-jumelles : un à gauche et l'autre à l'étage, après l'aire d'atterrissage des hélicoptères, accès par l'escalier Est.» En effet. Je zoome. Oublions la bouche d'aération de gauche, il y a un crétin qui roupille contre le mur, juste devant, un autre à l'étage et un qui circule parmi les caisses à droite. Si je comprends bien, je dois me taper les projecteurs de l'aire d'atterrissage. La séquence de balayage est simple, je dois m'en tirer en deux passes. Go. Ok, filons vers les caisses à l'Est, ensuite, escalier et coursive. Quoique, non, je vais d'abord jeter un œil au camion.

Coup de chance, un Socom tout neuf. 8 balles dans le chargeur... C'est mieux que rien. Merde, un soldat. Accroupi, vite. Je ressors, je rampe sous le châssis du camion. L'autre abruti roupille toujours à gauche... je l'entends ronfler d'ici. Les caisses. Je me plaque contre la première. Voyons le garde... Aller retour sur aller retour ! Je vais l'attirer à la droite des containers. Deux petits coups contre le bois... Le voilà, il a entendu... Approche, mon mignon.

Vu ce qu'il neige, le corps sera vite recouvert. Il n'a même pas eu le temps d'entendre sa nuque se briser. Au moins, j'ai pas perdu la main de ce côté-là. Allons-y, la voie est libre. Merde ! Une caméra mobile ! Profitons de l'angle mort, les premières marches sont à portée. Maintenant, le soldat de l'étage. Il est au bout de la coursive, très bien, je cours. Un renfoncement, super ! Il ne peut pas me voir de là. Eh, mais... l'autre gaillard s'est réveillé, en bas ! Il suit mes traces de pas... jusqu'au camion... Très bien, il trouve ça normal. Continuons, au moins, il n'y aura personne dans les conduits d'aération.



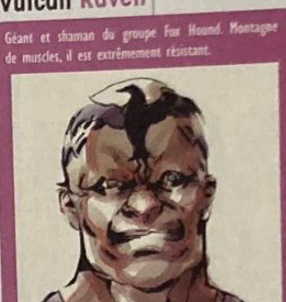
ÇA SENT MAUVAIS...

J'aperçois une grille... Elle donne sur l'entrepôt dont parlait le Colonel. «... et j'ai bougé Anderson dans une cellule au 1er.» «Rien de neuf ?» «Si. Il y a un intrus dans la base. Le chef dit qu'il a déjà tué 3 gardes. La sécurité est renforcée au max, ouvre l'œil». De qui ces deux gardes peuvent-ils bien parler ? Il y a quelqu'un d'autre sur le coup ? Impossible ! C'est quoi ce foutoir ? Tant pis, je verrai bien. Je n'ai plus qu'à descendre par l'échelle, éviter les deux gardes qui font des rondes entre les tanks et utiliser l'ascenseur intérieur.

Personne au premier. Parfait. Anderson doit être dans une de ces 2 cellules. Les conduits d'aération devraient m'y mener. Voilà, je rampe jusqu'à la première grille. Hein ? Une fille. Pas mon problème. D'abord, Anderson et Baker. Voyons voir la deuxième... Voilà Anderson. Il a l'air Ok. Dévissons la grille. Il est temps d'en savoir un peu plus, sur tout ça...

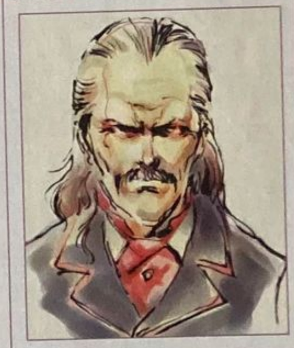
Vulcan Raven

Géant et shaman du groupe Fox Hound. Montagne de muscles, il est extrêmement résistant.



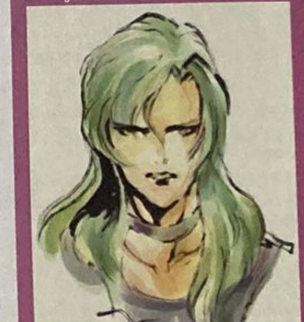
Revolver Ocelot

Expert en armes à feu, c'est un tireur émérite et un amateur de torture. Sa réputation de sadique le précède.



Sniper Wolf

Ravissante, mais aussi mortelle. Tireur d'élite, on dit qu'elle est capable de rester des heures en position sans bouger un sourcil.



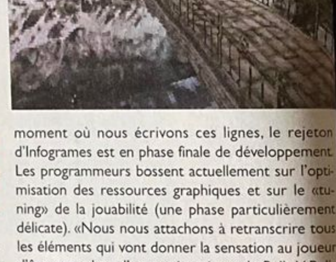
Par Jean Santoni

V-RALLY CHAMPIONSHIP EDITION 2

V COMME VICTOIRE ?

Editeur : Infogrames - Disponibilité : juin 99





Il est là enfin ! V-Rally 2, les premières images de ce jeu tant attendu sont dans PlayStation Mag ! Ne cherchez pas ailleurs ça n'est pas la peine. En quelques lignes, en exclusivité, les premières infos.

En exclusivité mondiale (on est sérieux), rien que pour vos petits yeux à vous, voici les trois premières photos d'une suite développée dans le plus grand secret depuis bientôt un an et demi. Regardez bien, prenez votre temps, savourez ces quelques images, vous ne les verrez nulle part ailleurs. Une 306 qui vole au-dessus du sol, un nuage de poussière, une route aux reliefs chaotiques, des virages partout... pas besoin d'être sorti de la cuisse de Jupiter pour deviner qu'il s'agit d'un jeu de rallye, et pas n'importe lequel. Colin McRae 2 ? Meuh non ! Quelle hérésie ! V-Rally 2, môssieur ! Ah ! Les petits cachottiers, ils sont forts chez Infogrames, pas la moindre fuite en pratiquement 18 mois, c'est plutôt rare dans le milieu. Entre nous, vous ne pensiez tout de même pas que les créateurs de la simulation de rallye la plus populaire d'Europe allaient laisser Codemasters marcher sur leurs plates-bandes en toute impunité ?

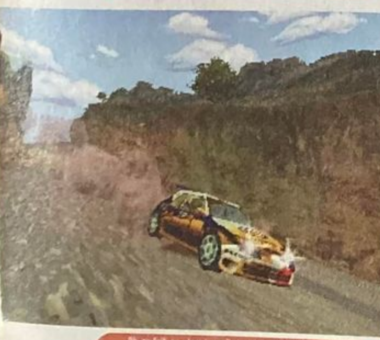
J'sais pas mais un éditeur de circuit, ça serait plutôt une bonne idée, non ?

UN PRODUIT D'EXCEPTION

Avec cette suite quelque peu inattendue, Infogrames affiche clairement son ambition. L'éditeur a la ferme intention de réitérer son exploit en révolutionnant une seconde et très certainement une dernière fois la simulation de rallye sur PlayStation. Il y a un an déjà, Stéphane Bonazza, producer du jeu nous confiait : «avec V-Rally 2 nous voulons tirer notre chapeau aux joueurs PlayStation en offrant le meilleur jeu de rallye jamais créé sur 32 bits». Au moment où nous écrivons ces lignes, le rejeton d'Infogrames est en phase finale de développement. Les programmeurs bossent actuellement sur l'optimisation des ressources graphiques et sur le «tuning» de la jouabilité (une phase particulièrement délicate). «Nous nous attachons à retranscrire tous les éléments qui vont donner la sensation au joueur d'être au volant d'une vraie voiture de Rally, V-Rally 2 sera plus réaliste que Colin McRae Rally, qui lui n'offrait qu'un morceau de l'expérience rallye». Nous, on ne demande qu'à être convaincu !

UNE PARTIE DE L'ICEBERG

Pour commencer en douceur, vous vous installerez dans les baquets de 20 modèles officiels : 7 WRC Cars et 13 Kit Cars, plus des bonus cars. Infogrames s'est bien sûr basé sur les données télémétriques des constructeurs pour simuler le plus fidèlement possible le comportement routier des bolides. Si le nombre d'étapes est encore tenu secret, on sait qu'elles traverseront 12 zones géographiques distinctes et qu'elles pourront être jouées en boucle ou non. Comme dans Colin McRae Rally, les voitures se saliront en temps réel et se déformeront en cas d'accident. Une multitude de détails ont été ajoutés. On peut distinguer le pilote et le copilote à l'intérieur de la voiture, ces derniers sont animés, les disques des freins rougissent et le pot d'échappement crache des flammes. Le moteur 3D a quant à lui été entièrement repensé. Le jeu tourne maintenant en haute résolution et propose des effets lumineux plus sophistiqués dont l'inévitable «environment mapping» récemment rebaptisé «specularity mapping» (des reflets sur la carrosserie, quoi !). Enfin un système de ralenti très élaboré permettra de revoir sa course sous n'importe quel angle. Pour aujourd'hui, on s'arrêtera là, mais patience, le meilleur reste à venir !



Hé, au fait, on adore jouer à plusieurs également... un p'tit mode multi-joueurs, moi je dis pas non !

A success story

A ce jour, il s'est vendu un peu plus de 2,4 millions d'exemplaires de V-Rally à travers le monde. Il est intéressant de constater que pratiquement deux ans après son lancement sur le marché, le titre d'Infogrames continue toujours à bien se vendre. Il fait d'ailleurs partie des 10 meilleures ventes françaises de cette fin d'année 98. Un record de longévité qu'on doit aussi à l'entrée du jeu dans la gamme Platinum (à 169 francs on ne se prive pas !). Malgré son grand âge (techniquement le jeu a beaucoup vieilli) et la concurrence de Colin McRae Rally, V-Rally demeure donc dans l'esprit du grand public une référence incontournable.

CIVILIZATION 2

UNE LÉGENDE ENFIN LÀ

Editeur : Activision - Disponibilité : avril 99

L'un des jeux les plus populaires au monde arrive après des années d'attente sur PlayStation. L'occasion de s'initier à un plaisir unique et rare.

Il y a des jeux qui marquent, qui innovent, qui restent inimités : celui de Sid Meier, Civilization, en fait partie. Sorti sur micro, voilà un bon moment, il est encore apprécié par des joueurs du monde entier. Et sans qu'un réel équivalent soit sorti depuis. Vous aurez bientôt le plaisir de découvrir la richesse de ce titre de stratégie, pour la première fois sur console, en une version qui s'annonce particulièrement réussie.



DE L'ÂGE DU FER À L'AÉROSPATIALE

La tâche qui vous incombera, dans Civilization 2, sera simple : faire croître votre civilisation des premiers âges, bien avant Jésus-Christ, jusqu'à la conquête des étoiles. Simple, en tout cas sur le papier... Car, en réalité, la mission est loin d'être facile.

En début de partie, vous choisirez une civilisation, parmi les 21 proposées : Babylone, Egypte, Rome, Japon... Ensuite, une fois dans le jeu, vous fonderez votre capitale, explorerez les alentours en envoyant des colons. Puis il vous faudra vous lancer dans la marche du progrès, en commençant par le travail du bronze, l'invention de la roue, etc. Vous créerez de nouvelles cités, tentant de les faire prospérer, découvrirez de nouveaux systèmes politiques et économiques, puis fortifierez vos troupes pour faire face aux pillards ou aux civilisations rivales. Vous pourrez aussi vous développer pacifiquement, concluant traités de paix sur échanges commerciaux et, petit à petit, évincer les problèmes de révolte populaire, faire évoluer votre religion, équilibrer taxes, budgets scientifiques, etc. Bref, vous allez TOUT prendre en charge !

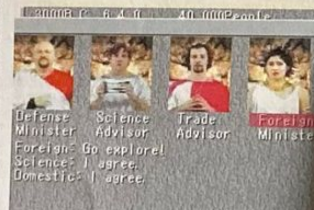
Techniquement, en revanche, il ne faudra pas vous attendre à de la 3D temps réel... Conservant son look original, Civilization 2 joue la carte de la sobriété. Ce qui pourra en rebuter certains, qui commettront là l'erreur de passer à côté d'un chef-d'oeuvre. On ne dira pas qu'on ne les a pas prévenus.



Chaque type de terrain offre des possibilités différentes en matière d'irrigation, de facilité de mouvement, de production, etc.

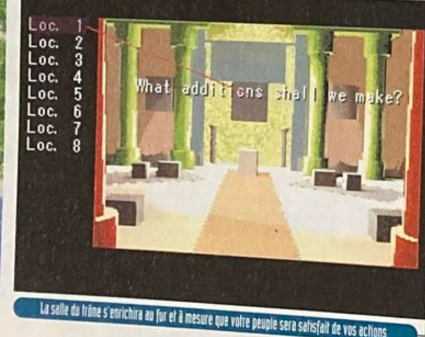


Vous pourrez également demander la construction de «merveilles du monde». Chacune d'entre elles donne lieu à une petite vidéo.



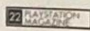
Vos conseillers se réuniront régulièrement. S'ils sont tous d'accord avec votre politique, tout va bien...

Vous pourrez consulter à tout moment cet écran, sur lequel sera représentée l'évolution d'une ville.



La salle du trône s'enrichira au fur et à mesure que votre peuple sera satisfait de vos actions.





POPULOUS 3

THE BEGINNING

LE PLAISIR DE SE PRENDRE POUR DIEU

Editeur : Electronic Arts - Disponibilité : mars 99

Loin des jeux de combats et de courses, Bullfrog continue à exploiter la veine intarissable - pour qui s'en donne la peine - des jeux intelligents. Enfin !

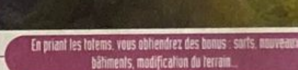
Ce qui est si sympa avec les jeux vidéo, c'est qu'ils permettent de laisser libre cours à nos egos, que les aléas de la vie courante n'ont de cesse de comprimer... Populous n'éveillera pour certains qu'une vague sensation de déjà vu. Mais pour ceux qui ont joué avant l'apparition de la PlayStation, il ne fait aucun doute que le seul, l'unique, et le génial simulateur de Dieu imaginé par Peter Molyneux réveille de bons souvenirs. Le troisième volet est sorti sur PC et s'apprête à connaître les joies du marché PlayStation. Vous jouez le rôle d'un Dieu, donc, qui fraîchement débarqué aux commandes du babyfoot géant qu'est pour lui cette nouvelle galaxie, va devoir affirmer son existence. Les primitifs qui peuplent les différentes planètes de cette galaxie auront à faire leur choix : car d'autres Dieux entendent bien fidéliser tous ces poilus... Votre meilleure arme pour combattre vos adversaires divins, par l'intermédiaire des humains, sera la shaman. L'incarnation de vous-même et de votre puissante magie...



L'interface gère l'analogique à merveille. Un didacticiel vous aidera dans vos premiers pas avec l'interface.

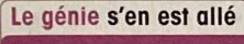
ETRE AUX COMMANDES

C'est bien ce que vous proposera Populous. Votre shaman convertira les premiers adorateurs de votre foi, qui devront construire huttes, bâtiments où s'entraîner, former prêtres et guerriers pour finalement partir à la conquête des villages sous l'influence d'autres Dieux. Plus vous aurez de fidèles, plus vous aurez de mana, énergie nécessaire au lancement des sorts. Ceux-ci représentent l'expression de vos pouvoirs au travers de la shaman, et sont d'une puissance incommensurable : foudre divine, volcans, marais, nuages de guêpes tueuses, et aussi et surtout changement de la topologie du terrain. Ainsi, non seulement vous pouvez ruiner un village adverse, mais vous pouvez aussi aplanir le terrain où construire le vôtre. Avec sa vingtaine de niveaux, ses graphismes en 3D temps réel, sa multitude de sortilèges et de fidèles différents, Populous : The Beginning pourrait bien proposer un soupçon de stratégie à la PlayStation qui en manque tant depuis qu'elle existe...



En priant les totems, vous obtiendrez des bonus : sorts, nouveaux bâtiments, modification du terrain...

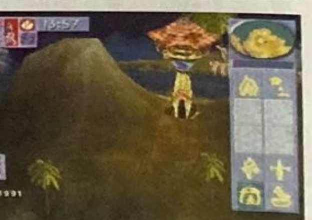




Le génie s'en est allé

Bien qu'il soit le géniteur de l'épisode original de Populous, il faut savoir que le génie Molyneux a quitté Bullfrog, le studio auquel on devait ce jeu, depuis de nombreux mois maintenant. Si Populous 3 est toujours développé par le studio, Molyneux n'y a pas pris part du tout. Il s'occupe pour le moment d'un jeu, Black & White, inaugurant une fois de plus un nouveau concept, au sein de sa nouvelle équipe : Lion Head.









Master Onion, qui donnait des cours à Parappa, fait office de chanteur dans le groupe Milkcan.

Lors de passages particulièrement mouvementés, Lammy s'excite et laisse éclater sa hargne.

UM JAMMER LAMMY

PARAPPA LA SUITE...

Editeur : Sony C.E. - Disponibilité au Japon : mars 99

Jeu à part, œuvre originale et novatrice, Parappa the Rapper ne pouvait rester sans suite. PlayStation Mag. vous livre en exclusivité les premières infos de cette suite musicale.





Dans le coin en haut à gauche, on aperçoit deux têtes côte à côte. Le signe d'un mode deux joueurs ? Peut-être...

Annoncée il y a un an, la suite de Parappa se précise enfin. Notez que le nom original du jeu a été squizzé au profit d'un autre assez bizarre. De toute façon, le «The Rapper» du titre ne se justifie plus puisqu'ici, il semblerait que le rap ait laissé place au rock'n roll (yeah, baby !). Pour information, signalons que l'expression «to have a jam session», en anglais, signifie faire un boeuf (= faire de la musique en improvisant). Ce qui est curieux, c'est que le mot jam est plus lié au jazz qu'au rock mais bon, n'épiloguons pas là dessus...

SENS DU RYTHME INDISPENSABLE

Du côté des créateurs, pas de changements. C'est toujours Masaya Matsuura qui s'occupe de la musique, et Rodney Greenblat (voir encart) qui prend en charge le character design du jeu. L'héroïne est ici la jeune Lammy, joueuse de guitare dans un groupe portant le nom de Milkcan (cannette de lait). C'est en la voyant à la télé que Parappa en tombe amoureux, et on se retrouve rapidement à jouer avec elle comme on le faisait auparavant avec le cabot au bonnet rouge. Le principe reste ici le même. Une mélodie se fait entendre, il faut appuyer sur les bonnes touches au bon moment pour l'accompagner correctement, et votre résultat varie de Awful (horrible) à Cool. Les personnages sont toujours aussi caractéristiques et le jeu fait dans le psychédélique original. On pressent une possibilité de mode deux joueurs, mais rien n'est encore sûr. On vous reparlera de tout ça dès qu'on aura mis la main dessus, of course...

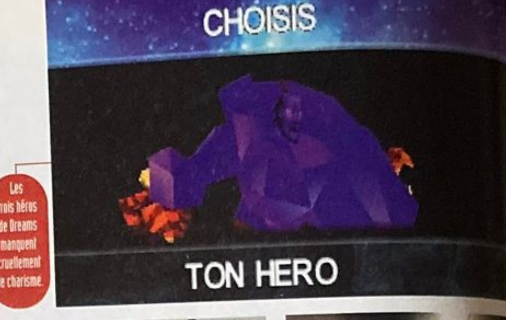


Un Américain à Tokyo

Rodney Alan Greenblat est un artiste original qui vit à New York. Le travail qu'il a effectué sur Parappa est caractéristique de son œuvre, très décalée et enfantine. Il affectionne les figures simples et les couleurs vives et ne se contente pas de dessiner : il crée aussi des objets (par exemple des meubles super stranges). Pour la petite histoire, il s'est déjà occupé de plusieurs jeux sur micro (Rodney's fun screen, Dazzeloids.) et même de livres, tous destinés aux jeunes enfants. Avec Sony, Rodney Greenblat s'est fait connaître de façon indirecte, et c'est une excellente publicité pour lui. Sachez enfin qu'en parlant de son travail, Rodney parle d'humour et de «cartoonivers». Sur le Net : http://launcher.g-search.or.jp/interlink/rodney/main.html

Par François Tarrain





Les trois héros de Dreams manquent cruellement de charisme.





DREAMS TO REALITY

LA DURE RÉALITÉ DES RÊVES

Editeur : Cryo - Disponibilité : mars 99

«Faire rayonner la créativité et la culture françaises dans le monde est une mission prestigieuse, c'est la mission de Cryo». C'est ainsi que le célèbre éditeur français se définit en ces termes exacts sur son site Internet ! Réalité, ou «onanisme intellectuel» ?



Les ennemis que vous affronterez sont pitoyables avec leur animation ridicule.

Pour le savoir, nous avons imaginé une réunion fictive, qui aurait pu avoir lieu dans les locaux de Cryo. Un certain Philippe U. s'adresse à son staff de développeurs. Il leur présente par le menu l'idée géniale qu'il a eu la veille en lisant Le Statuaire et la Statue de Jupiter, une fable de la Fontaine datant de 1678. Dans celle-ci, un passage a emballé ses neurones, et dilaté ses synapses : «Chacun tourne en réalité, autant qu'il peut ses propres songes». Morceaux choisis...

«Bonjour à tous. Je vous ai réuni pour vous présenter mon nouveau projet. Le nom de code de ce chef-d'œuvre en devenir : Dreams to Reality, ou si vous préférer «du rêve à la réalité». Ce titre doit transcender le joueur à travers un univers purement cognitif où mysticisme et réalité viendront fusionner dans un grand feu d'artifices. L'objectif : cristalliser les rêves les plus fous du commun des mortels au travers d'un ballet ésotérique, où la frontière entre le vrai et l'imaginaire sera indécelable ! Ainsi, le joueur devra vivre une expérience unique, qui s'inscrira dans un monde onirique et hors de toute réalité tangible. Mes premières réflexions m'ont amené à développer quelques exemples de situations, telles qu'elles devront être présentes dans Dreams. Ainsi, le joueur pourra pratiquer la lévitation, en compagnie de prêtres égyptiens, dont l'enveloppe charnelle sera celle de... baleines ! Très fort, non ? Ses pérégrinations imaginaires l'amèneront ensuite à désenvoûter le fantôme d'un capitaine, grâce à une araignée biomécanique, puis récupérer l'arc de cristal du shaman de l'île de Pâques, délivrer les lutins des salles de tortures hindoues, réveiller des momies et danser le disco pour obtenir un surf magique, ou encore s'envoler vers l'île volante aux tentacules empoisonnés ! Beau programme, n'est-il pas ? Mais j'en vois déjà certains, qui vont me poser une question évidente : quel sera le fil conducteur qui reliera toutes ses scènes surréalistes ? Eh bien ma réponse sera simple : il n'y en aura pas ! Et ce, pour deux raisons : d'une part il s'agira de rêves, donc d'événements qui ne seront ancrés dans une norme liée au vécu (le Moi), donc à la réalité, et d'autre part, Dreams doit être le digne représentant de la french touch, ce savoir-faire français inimitable, qui rime avec une culture que seule l'élite pensante pourra comprendre.»

CRYO GÉNIE ? ASSURÉMENT !

«Le second point que je souhaite aborder, concerne l'aspect technique du jeu. J'ai imaginé un



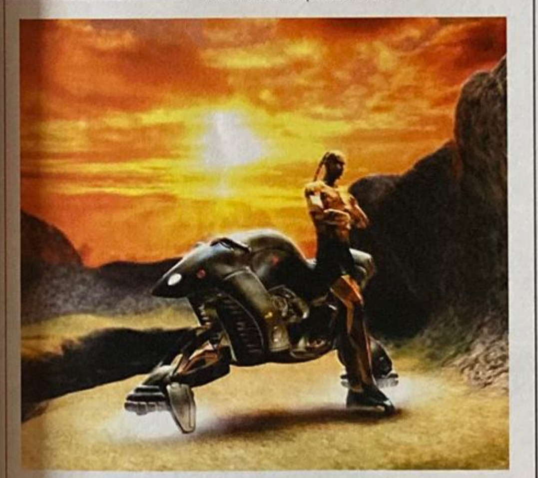
En concentrant votre tir, vous pouvez lancer une super attaque.



système de gameplay qui reprendrait les fondements de ce qu'on appelle vulgairement la plate-forme 3D. Nous devons développer un moteur 3D inédit, offrant un jouabilité d'apparence indigente. Enfin... pour les esprits les plus étroits. Car le joueur intelligent comprendra que cette jouabilité douteuse fait partie intégrante du concept de Dreams : dans le monde des rêves, les notions connues de maniabilité sont bousculées, au profit d'une perception biaisée des trois dimensions, qui composent l'univers.

Bien, ce briefing touche à sa fin. Je verrai chacun de vous individuellement pour mieux lui exposer sa tâche, dans mon œuvre, celle de Dieu. Sachez simplement que le mot d'ordre de Dreams est simple : faire différent, mieux et plus grand que tout ce qui existe sur PlayStation. L'image de marque de Cryo est en jeu ! Allez, les cocos, au boulot ! Dreams doit être près pour mars 99. Une date de lancement idéale, vue l'exceptionnelle conjoncture astrale de cette période. Quant à moi, je sens poindre aux commissures de mon imagination une idée géniale : une adaptation PlayStation de l'œuvre de Freud dans un jeu de combats... Arrggh ! J'ai même le nom : Spleen Fighters !».

Voilà, au regard de cette mysthification, une conclusion s'impose : Dreams n'est autre que le reflet de la créativité et de la culture de Cryo, à savoir un jeu auquel le commun des mortels ne comprendra rien !



Cryo, le bouillon de culture

Cryo est sans conteste un des éditeurs les plus critiqués de l'industrie du jeu vidéo. Il faut avouer que la philosophie de la société a de quoi étonner. Sous couvert de la sacro-sainte french touch, Cryo n'en finit plus de sortir des produits étranges et décalés. Son fer de lance : la culture et le savoir-faire dans la création de «mondes originaux». Versailles, Egypte, Atlantis, Pax Corpus sont autant d'exemples de prises de tête pseudo-intellectuelles, qui n'ont qu'un lointain rapport avec un vrai jeu vidéo. Pour vous convaincre de cette philosophie, je ne peux que vous conseiller d'aller faire un tour sur le site officiel de Cryo (http://cryo-interactive.com). Vous y découvrirez des tonnes de verbiage et d'autosatisfaction pompeuse (quelques morceaux choisis parsément d'ailleurs le texte de ces pages). Fous rires assurés !

Par Stéphane Quentin

DANS LES ENTRAILLES DE LA PLAYSTATION

Au lieu de jeter tous vos vieux bouts de PC et d'aspirateur, essayer plutôt, grâce à ce guide tout en images, de construire votre propre PlayStation ! Plus sérieusement, voilà en détails les quelques bouts d'électronique qui vous narguent pendant des heures durant FFVII ou Tekken. Que trouve-t-on sous la capot d'une PlayStation ?



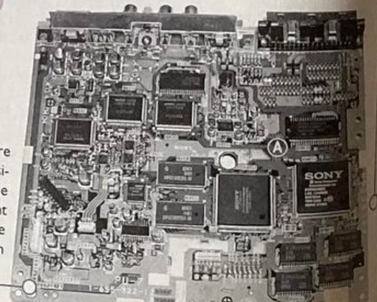
UNE FOIS ENLEVÉS LE CAPOT ET LA PLATINE CD



A droite, nous avons la PCB (la carte mère en époxy) qui regroupe tous les composants de votre PlayStation. Il existe plusieurs sortes de plaques électroniques sur la PlayStation. En effet, toutes les PlayStation ne sont pas identiques, loin de là. En fonction de l'année de sortie et du pays, le modèle diffère. Sans doute peut-on, ainsi, distinguer certains crus.

A gauche, nous avons l'alimentation qui fournit à la console un flux continu d'électrons de 15 Volts destinés l'ensemble électronique à droite. En haut de l'alimentation, le fusible est accessible et très simple à changer. En cas de problème (surtension), c'est ce dernier qui sera changé. Il n'est donc pas possible de «griller» la console.

LA CARTE MÈRE



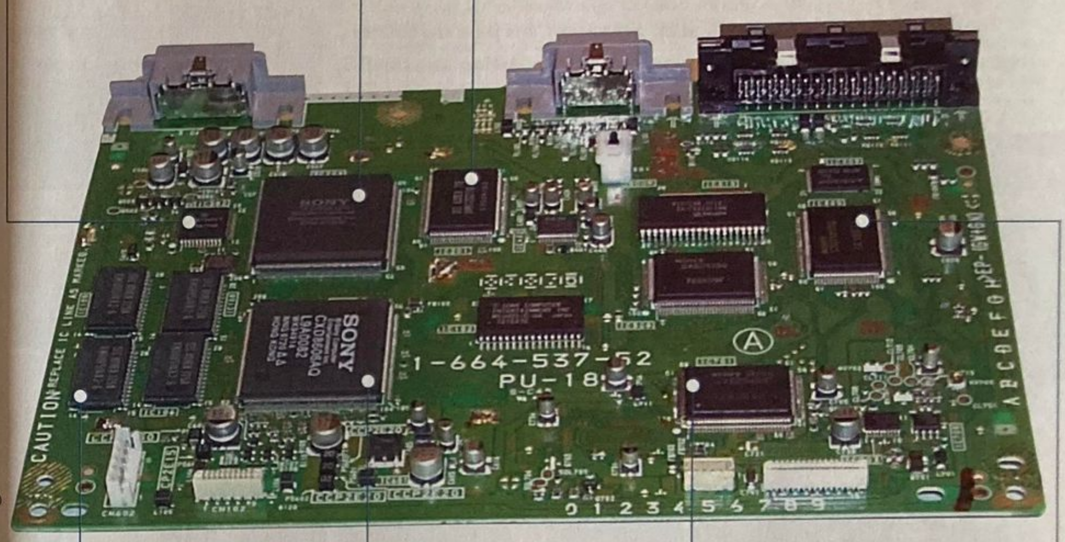
La carte mère (PCB) de la première PlayStation montre les différences de disposition des composants. En miniaturisant de plus en plus les composants et en optimisant leur disposition, Sony réduit ses coûts de fabrication et peut vendre la PlayStation moins cher.

LE COEUR DE LA BÊTE

Le processeurs sonore de la PlayStation comporte 24 voix en qualité CD et permet des effets de réverbération, d'enveloppe et de modulation. Il peut utiliser 512 Ko de samples et supporte les instruments au format MIDI.
Exemple : les effets sonores sont souvent utilisés dans les jeux de courses, lors d'un passage sous un tunnel ou lors du dépassement d'un concurrent.

Le GPU (Graphics Processing Unit) est un composant qui ne sert qu'à remplir les polygones. Il permet d'appliquer les textures (habillages de couleur) et de faire des rendus Flat ou Gouraud sur les polygones que lui donne le GPE. Il peut calculer jusqu'à 360 000 polygones par seconde et les afficher à l'écran.
Exemple : reprenons nos polygones de Tekken : le GPU leur applique les textures et calcule les effets lumineux (reflets) de chaque coup. Ce n'est donc pas le CPU qui est en charge de cette opération !

La mémoire audio : 512 Ko
Exemple : les samples sont des sons pré-enregistrés (le son d'une trompette, d'un piano, etc.). Lorsque le jeu demande un bruitage particulier le processeur sonore va le chercher dans cette mémoire. Comme pour un orgue électronique, en quelque sorte.



Le CPU (Central Processing Unit), le cœur de votre PlayStation. C'est un processeur R3000A conçu par MIPS, une division de SGI (Silicon Graphics Integrated).
Exemple : le CPU est essentiellement exploité pour gérer l'Intelligence Artificielle dans les jeux de combats, de stratégie et de simulation. Dans les simulations de courses autos, il est utilisé pour effectuer les nombreux calculs liés aux équations physiques des réactions de la voiture.
Le CPU comporte également, dans son cœur, le GTE (Geometry Transfer Engine) qui est le calculateur polygonal. Il peut calculer 1,5 million de polygones par seconde et 500 000 polygones texturés par seconde. A comparer aux 3 millions de polygones développés par la carte vidéo Voodoo II sur PC.
Exemple : dans Tekken, les personnages sont entièrement créés grâce à des polygones (triangles). Le rôle du GTE est de calculer à tous moments les déformations de ces polygones lorsque vous donnez des coups. Dans Tomb Raider, c'est lui qui calcule les nombreux bugs de Lara !

Le système d'exploitation de la PlayStation est contenu dans ces 512 Ko. A titre de comparaison, il faut au minimum 8 Mo pour Windows 95 et 2 Mo pour Windows CE qui équipe la Dreamcast.
Exemple : le système d'exploitation est le programme qui gère tous les éléments de votre PlayStation. Par ailleurs, c'est lui qui vous demande d'insérer un CD au démarrage de la console, qui vous permet de gérer vos cartes mémoires ou qui vous permet de lire des CD audio. C'est le chef d'orchestre de la console.

La mémoire principale de la PlayStation : 2 Mo destinés à charger les programmes en cours d'utilisation. Elle est utilisée également pour les calculs sur les polygones.
Exemple : les programmeurs utilisent la mémoire pour y stocker le programme qui tourne. C'est le message : «Chargement en cours». Sans mémoire, pas de jeu. Le CPU va y chercher les instructions à traiter. De nombreux développeurs auraient préféré une mémoire plus étendue. Peut-être pour une PlayStation 2 ?

La mémoire vidéo de 1 Mo permet à la console d'afficher 16,7 millions de couleurs dans 8 résolutions différentes (du 256x240 jusqu'au 640x480).
Exemple : en fonction de la résolution choisie, il faut afficher plus ou moins de polygones à l'écran. On ne peut pas, en effet, avoir un jeu en haute résolution avec de nombreux éléments à gérer. Les capacités de la PlayStation, en termes de calcul, ne le permettent pas. Cela dit, un jeu comme Gran Turismo parvient à combiner haute résolution et détail graphique. Toutefois, encore faut-il savoir programmer, pour en arriver à ce résultat. Nombreux sont les jeux à paraître qui prouvent que quelques heures de cours de programmation en plus auraient été les bienvenues. Ainsi, un jeu comme Final Fantasy VII peut afficher des décors superbes, car les polygones (personnages) présents sont petits et peu nombreux.

Par Grégory Szriftgiser

MONACO GP 2

UN CONCURRENT POUR F1'97

Editeur : Ubi Soft - Disponibilité : avril 99

Difficile de se faire une place au panthéon des jeux de courses. Ubi Soft tente sa chance en proposant une simulation qui, sur PC, fait figure de référence.







Les réglages sont complets et faciles à utiliser, contrairement à beaucoup d'autres titres.

Jusqu'à aujourd'hui, les malheureux challengers de Formula One 97 se sont cassés les dents, face au maître incontesté de la simulation de formule 1 sur PlayStation. Même sa version 98 fait pâle figure à ses côtés... Et pourtant, dans les dimensions parallèles du jeu vidéo, notamment celles des PC, il existe un autre maître en la matière : Monaco GP 2. Alors du coup, chez Ubi Soft, on franchit le portail dimensionnel qui sépare le micro de la console, et Monaco GP 2 tente l'affrontement... Car même s'il n'y a pas mieux que F1, ce dernier n'est pas pour autant parfait !

MISSION IMPOSSIBLE ?

Le gros problème, c'est qu'entre un big PC accéléré par une bonne carte 3D avec un volant à retour de force, et une PlayStation avec un paddle aussi analogique soit-il, il y a un gouffre... Toutefois, considérant les options particulièrement fournies et les modèles de conduite réussis de la version PC, le développement du titre sur PlayStation a tablé sur le respect de la simulation plutôt que sur la qualité graphique. Le jeu, dans la dernière version que nous avons pu apprécier, est très dépouillé mais, au moins, l'animation reste très rapide. La conduite est plus difficile que sur F1'97, dégageant par ailleurs l'importance des réglages vis-à-vis du circuit. Ceux-ci sont d'ailleurs très complets, mais aussi faciles à utiliser grâce à un graphique modifié en temps réel par vos changements. Bref, sans entrer dans les détails, Monaco GP 2 s'annonce très complet. Cependant, ici, les avis restent partagés. Difficile de parler de révolution, Monaco GP 2 se profile plus comme une autre vision de la simulation de F1, qui devrait probablement trouver son public, mais pas conquérir le cœur de tous les fans.



La gestion des dégâts, paramétrable, est nettement moins extrême que dans F1'97, où le moindre choc faisait voler roues et ailerons.



Graphiquement, on est loin du compte. En revanche, l'intelligence des concurrents et le réalisme du pilotage sont réussis.



C'est le tracé 97 du circuit de Monaco qui a été choisi. Cependant, il sera difficile de couper la fameuse chicane... alors que dans F1 97, on y allait franco.

Par Jean Santoni

SPORTS CAR GT

VIZIR À LA PLACE DU VIZIR

Editeur : Electronic Arts - Disponibilité : mars 99

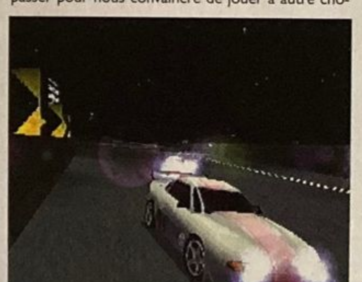
Un de plus ! Sports Car GT tente de se frotter à Gran Turismo. Un challenge épique pour Electronic Arts qui, en tant que leader mondial, peut se permettre de prendre des risques.

Ce n'est pas une révélation mais ça fait quand même plaisir de le répéter à intervalle régulier dans nos colonnes, ce genre de phénomène arrive si peu souvent. Gran Turismo a traumatisé un peu tout le monde : les joueurs, ma tante Fifine (pas évident de traumatiser une mama corse) et, bien évidemment, la totalité des acteurs du marché du jeu vidéo. Eh oui, un an et demi après sa sortie en Europe, GT reste toujours indétrôné. Depuis c'est un peu devenu la bête à abattre ou la nouvelle quête du Graal des éditeurs, si vous préférez. Le titre de Sony a «légèrement» bouleversé le créneau prolifique de la course automobile virtuelle. Avant, c'était tellement plus simple. Les éditeurs qui souhaitaient arrondir leur fin de mois pouvaient entreprendre de développer en quatrième vitesse un bon p'tit jeu de bagnoles et profiter, sans trop se poser de questions existentielles, de l'engouement du public pour les sports mécaniques, mais les choses ont bien changé. Il est devenu maintenant nécessaire de se surpasser pour nous convaincre de jouer à autre chose qu'à Gran Turismo. Dans le cas contraire le jeu a de grande chance de finir sa carrière sur les étagères poussiéreuses des rayons occaz' des boutiques spécialisées. C'est donc au tour d'Electronic Arts de tenter sa chance. Un challenge de plus, histoire de trouver un sens à sa vie ! Et puis, avec cette simulation de voitures de Grand Tourisme, l'éditeur en profite pour empiéter sur les plates bandes de Codemasters. Alors d'une pierre deux coups ?

MYSTÈRE ET BOULE DE GOMME...

A l'heure ou nous écrivons ces lignes, aucune version n'a encore été dévoilée à la presse. Juste une série de photos et... un communiqué de presse ! Par conséquent, il est assez difficile d'évaluer le potentiel ludique de ce titre. C'est dingue le nombre de fois où j'ai pu écrire cette phrase ! Plus concrètement, Sports Car GT vous invite à poser vos petites fesses douillettes dans les baquets virtuels d'une cinquantaine de modèle de Grand Tourisme pour tenter de dompter les courbes des huit circuits (quoi ! C'est tout !) les plus réputés des Etats-Unis et d'Europe. Le titre d'EA proposera également des graphismes en haute résolution, des arrêts aux stands, une gestion réaliste des conditions météorologiques, un système de customisation à la Gran Turismo, des réglages pointus, des courses en nocturne ainsi qu'un mode deux joueurs en écran splitté ; bref, la tournée des grands ducs. Petite confidence, le communiqué de presse n'emploie à aucun moment les mots, fantastique, hyper-réaliste ou révolutionnaire. On sait à quoi s'attendre, finalement, non ?

50 bagnoles certes mais seulement 8 malheureux circuits.

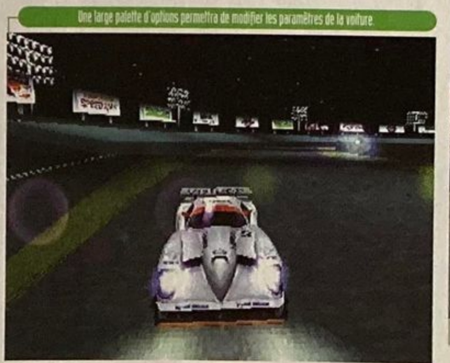


Toujours plus de culture

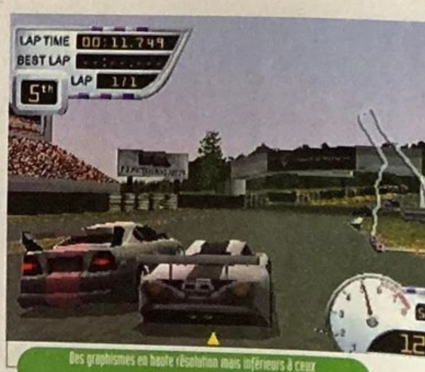
Pour les fans voici la liste des constructeurs et des circuits officiels que vous pourrez trouver dans Sports Car GT.

Constructeurs : Marcos, Callaway, BMW, Mercedes, Mustang, Mosler, Panoz Vector et Lister. Désolé, la McLaren F1, c'est pour la version PC du jeu uniquement !

Circuits : Mosport Park, Sebring, International Raceway, Laguna Seca Raceway, Las Vegas Motor Speedway, Road Atlanta, Lime Rock Park et Donington. Maintenant, si vous souhaitez briller dans les salons mondains en tchachant de GT Racing, le mieux est encore de réviser vos connaissances sur http://www.ten-tenth.com ou http://www.sportscar.com. Et voilà !



Une large palette d'options permettra de modifier les paramètres de la voiture.



Des graphismes en haute résolution mais inférieurs à ceux de Gran Turismo.

Par François Tarrain

POY POY 2

BOMBERMAN SAUCE BULLDOZER

Editeur : Konami - Disponibilité : mars 99

Prenez le célèbre Bomberman d'Hudson Soft, recyclez son concept en y ajoutant une pointe de nouveauté, et vous obtenez Poy Poy 2... ou l'histoire d'un plagiat en bonne et due forme !

Pour ceux et celles qui auraient passés les dix dernières années dans une communauté de Mormons, et qui par conséquent ne connaîtraient pas Bomberman, une petite explication s'impose. Ce titre, développé par Hudson, propose un concept d'apparence basique : enfermé dans une arène rectangulaire jonchée d'obstacles, vous devez éliminer vos adversaires en les touchant à l'aide de bombes qui explosent dans quatre directions. Simple, efficace, diablement accrocheur et beaucoup plus complexe qu'il n'y paraît, Bomberman a su rallier à sa cause une quantité impressionnante de joueurs, notamment grâce à son diabolique mode multi-joueurs. Face à un tel succès, il semblait logique que certains éditeurs soient tentés de pomper ce concept génial. C'est ce qu'a essayé de faire Konami avec Poy Poy 2.

«MADAME ! IL A COPIÉ !»

A l'instar de Bomberman, on y retrouve quatre personnages, au look très japonais, enfermés dans une aire de jeu restreinte. Dès lors, l'objectif est simple : éliminer un à un ses adversaires en leur faisant perdre tous leurs points de vie. Pour ce faire, vous devez récupérer à bout de bras divers objets disséminés dans le tableau (rochers, troncs d'arbres, missiles...) et les jeter sur vos concurrents. Bien sûr, chaque perso possède une botte secrète : son gant magique, qui lui permet d'utiliser des super attaques dévastatrices. Sorti de là, Poy Poy 2 n'offre que peu d'innovations. Vous pouvez certes esquiver les projectiles en sautant ou en exécutant des roulades dans tous les sens, mais la jouabilité assez médiocre n'aide en rien le plaisir de jeu. Reste maintenant à juger le mode multi-joueurs, qui pourra peut-être éviter au soft de finir au cimetière des fausses bonnes idées.

Le choix des gants magiques est vaste. Mais vous devrez gagner de l'argent pour les acheter.

Les différents niveaux à thèmes offrent des configurations de terrains variées.













Tous les éléments du décor sont des projectiles en puissance.



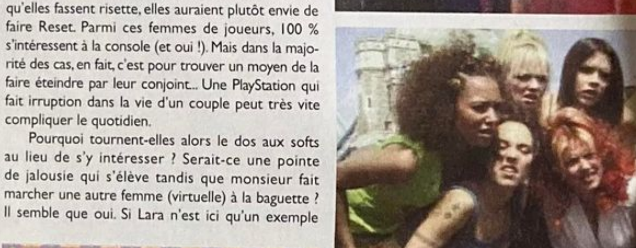
Du sens de Poy Poy

Interrogé sur ce sujet, notre spécialiste ès Japonais nous dévoile la signification de cet étrange titre. En fait, Poy Poy correspond à une onomatopée. Sa traduction en français, pourrait ressembler à «Splotch Splotch». Un bruit d'écrasement tout à fait approprié pour ce jeu, où l'objectif est de broyer son adversaire !

LES FEMMES CONTRE LA PLAYSTATION
... TOUT CONTRE !

La console de Sony ne compte que 8 % de joueuses en France (source Sony). Une pénurie malgré les efforts déployés par les développeurs pour séduire ce mystérieux et minoritaire public féminin. Malgré les Parappa et les Bust a Groove, rien n'y fait, les femmes ne se passionnent par pour le jeu. Pourtant, les joueuses existent. Nous les avons rencontrées !

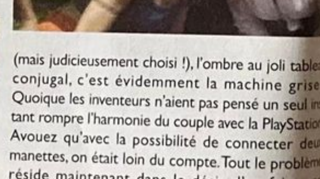




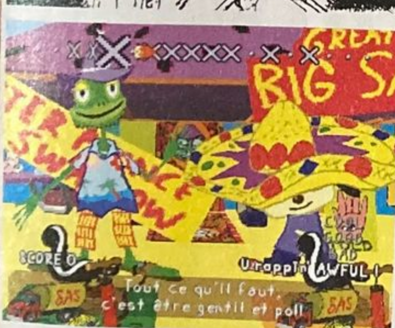


La PlayStation fait râler les filles ? Pas vraiment, à condition qu'elles soient joueuses et non spectatrices. Alors que leur compagnon qui se prélasse avec Lara Croft au bout du paddle, aurait envie qu'elles fassent risette, elles auraient plutôt envie de faire Reset. Parmi ces femmes de joueurs, 100 % s'intéressent à la console (et oui !). Mais dans la majorité des cas, en fait, c'est pour trouver un moyen de la faire éteindre par leur conjoint... Une PlayStation qui fait irruption dans la vie d'un couple peut très vite compliquer le quotidien.

Pourquoi tournent-elles alors le dos aux softs au lieu de s'y intéresser ? Serait-ce une pointe de jalousie qui s'élève tandis que monsieur fait marcher une autre femme (virtuelle) à la baguette ? Il semble que oui. Si Lara n'est ici qu'un exemple (mais judicieusement choisi !), l'ombre au joli tableau conjugal, c'est évidemment la machine grise. Quoique les inventeurs n'aient pas pensé un seul instant rompre l'harmonie du couple avec la PlayStation. Avouez qu'avec la possibilité de connecter deux manettes, on était loin du compte. Tout le problème réside maintenant dans le désir d'en faire une utilisation conjuguée ou non.



Simple techniquement et esthétiquement, Parappa a rejoint par principe le clan des jeux «réservés» au public féminin.



QUEL PROFIL DE JOUEUSE ?

Comme tout ce qui n'est pas très courant, retenir un modèle pour dresser un profil de la joueuse n'est pas chose aisée. Mais il semble que la joueuse type sur PlayStation ne réduise pas tous ses intérêts à un domaine presqu'exclusivement masculin. En principe, elle a d'autres loisirs qui y sont liés, directement ou indirectement : cinéma, goût pour la (science-) fiction, pratique d'un sport, etc. Autant d'occupations qui lui assurent une large ouverture d'esprit sur tout ce qui peut procurer de l'amusement ou tous les domaines où l'imagination est de mise. Pour certaines, le jeu vidéo reste un passe-temps comme un autre, qui n'a pas besoin de se justifier par une pratique excessive. Parmi leurs préférences, les jeux d'aventure ainsi que la plate-forme arrivent en tête. Dépassée l'idée qu'elles ne sont branchées que jeux de puzzle ou réflexion ! Place à l'action ! On ne saurait trop penser à l'héroïne de Tomb Raider, qui a le mérite de faciliter l'identification (pas à tous les niveaux, certes...). Rien d'étonnant alors à ce que le jeu s'annonce comme un titre phare au cœur de ce public féminin. Mais il ne constitue que 8 % des amateurs de consoles.

Notre conseil aux joueurs

Assis depuis plusieurs heures devant votre écran, madame vous appelle soudain pour, par exemple, venir partager le repas du soir. Vaguement dérangé par cette intrusion dans votre vie privée de joueur, vous répondez : «oui, j'arrive dans 5 minutes.» Erreur, bien entendu puisque vous n'arriverez à table qu'environ quatre heures, treize minutes et vingt-sept secondes plus tard. Notre conseil donc pour éviter que votre vie de couple ne devienne un cauchemar, donnez à la précédente question la réponse adéquate : «Je n'ai pas que ça à faire, y'en a qui bossent et la bouffe c'est un truc de gonzesse alors...» Résultats non garantis.

OU SONT LES FEMMES ?

Que font les autres, alors ? Et qu'est-ce qui pourrait faire grossir ce faible pourcentage ? Tournons-nous vers les concepteurs de jeux. Si le public féminin est maintenant un marché à conquérir, il a longtemps été ignoré par eux, voire insoupçonné ! Sans doute pouvons-nous mettre ça sur le compte d'une constante dans les scénarios de jeux, depuis la nuit des temps : retrouver l'être aimé, une femme. Dur dans ces conditions de se trouver un semblant de motivation. Si Lara Croft avait pour mission de sauver l'homme de sa vie, sans aucun doute nous vous assurons qu'elle n'aurait pas un si grand public masculin à ses rangers...

Parlons-en de ce public masculin. Les mâles qui s'interrogent sur la faible attraction des jeux vidéo sur les filles, ceux-là même détesteraient se prendre une raclée de la part d'une nana à Tekken ! Egaux manette en main ? C'est un détail à revoir. Et pourtant...

LES POETIC GAMERS

Tâchons de ne pas oublier non plus que la femme a sa sensibilité, et que celle-ci ne va pas disparaître comme par miracle, manette en main. Alors, pour ce qui est des jeux de tirs où le carnage humain n'a d'autres raisons d'exister que pour lui-même, s'abstenir. Un peu de fraîcheur et de poésie ne peut pas faire de mal à un jeu. En plus, il a le mérite de réveiller la femme qui sommeille en tout homme, en tout joueur !

Nombreux sont les développeurs qui cherchent la recette miracle pour enrichir leur public d'une large proportion féminine. En quoi consisterait-elle ? Inventer un jeu qui leur serait exclusivement destiné ? Ce serait en fait une erreur. Ce n'est pas tant le type de jeu qui compte que la nécessité d'avoir envie de jouer. Et si le contenant n'attire déjà pas l'attention, difficile ensuite de se rattraper avec le contenu... Autrement dit, inutile d'essayer de peindre les boîtiers CD en rose pour intéresser votre compagne.

Le challenge s'annonce donc difficile. L'inventivité des créateurs ne fait pourtant pas défaut dans le domaine de la variété. Aujourd'hui, près de la moitié des jeux vendus dans le commerce peuvent prétendre intéresser ces joueuses, ou, en d'autres termes, n'ont pas comme unique cible le public masculin. Mais il reste le groupe des non-joueuses à convaincre. Et là, est-ce le rôle des créateurs ou bien celui du joueur dont la compagne délaissée voit la console comme «le truc à abattre».

Parappa et Bust a Groove constituent deux belles tentatives de séduction. Des jeux non-violents où musiques et danse font bon ménage. Tout le monde le sait : les petites filles rêvent toute un jour de faire danseuse étoile. Enfin presque toutes... Les développeurs ne devraient pas s'inspirer des méthodes de drague plus traditionnelles ? En d'autres termes, pour séduire une femme, pourquoi ne pas tenter de la faire rire ? La solution n'est-elle pas là ?



Sans violence et sans intrigue seul le rythme est nécessaire dans Bust a Groove.



Le fun sans la nécessité d'avoir la maîtrise : voilà sans doute ce qui attire les filles vers les jeux de combats.



Le public du groupe le plus célèbre de la planète est en grande partie féminin ; l'acheteur potentiel aussi.



L'amusement et l'humour passent avant tout dans Crash qui a de nombreuses adeptes au pays de la PlayStation.



Un héros qui ne roule pas des mécaniques, drôle et néanmoins sauveur : il n'en fallut pas plus pour séduire les joueuses.

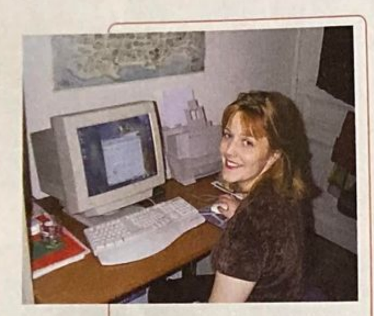




Lara Croft crève l'écran : attention à ce que les femmes ne fassent pas la même chose au sens propre...

Par Jean Santoni

LES FEMMES ET LA PLAYSTATION



NOM : GUYOMARC'H
PRÉNOM : MAUD
AGE : 24 ANS
PROFESSION : TRADUCTRICE
CULTURE VIDÉO-LUDIQUE : MOYENNE

PlayStation Magazine : Depuis 95, il s'est vendu en France environ 3 millions de PlayStation. Te sens-tu concernée par l'explosion des jeux vidéo ?
Maud Guyomarc'h : Certainement. Je ne peux pas ignorer une telle explosion et un tel déballage marketing. D'un autre côté je ne me sens pas particulièrement attirée par les jeux tels qu'ils sont développés aujourd'hui. Pourquoi tout axer sur la violence ?

Comment perçois-tu cet univers ? Et les joueurs ?
Il y a quelques années c'était un univers plutôt fermé. J'avais un a priori négatif sur les joueurs, les imaginant plutôt renfermés sur eux-mêmes et ne faisant pas grand-chose à part jouer devant leur petit écran. Je suis maintenant convaincue que les joueurs ont une vie comme la mienne. En revanche, quand ils sont entre eux ils ne parlent que de ça et c'est pénible pour les non initiés.

Les jeux vidéo peuvent-ils être un palliatif a la vie de couple ?
Il est évident qu'un homme ne vivant que pour jouer aura du mal à construire une relation stable avec une femme. En tout cas aucun jeu au monde ne remplace une femme. Il suffit de bien s'organiser.

Comment les développeurs devraient-ils s'y prendre pour séduire le public féminin ?
Mettre un peu plus d'humour dans les histoires, écrire un scénario avec différentes fins possibles, des rebondissements et de la tactique. Un jeu pour lequel il faudrait réfléchir avant d'agir comme une brute épaisse. Faire de la pub dans les magazines féminins.



NOM : POLINI
PRÉNOM : ELENA
AGE : 19 ANS
ACTIVITÉ : ETUDIANTE
CULTURE VIDÉO-LUDIQUE : FAIBLE

PlayStation Magazine : Depuis 95, il s'est vendu en France environ 3 millions de PlayStation. Te sens-tu concernée par l'explosion des jeux vidéo ?
Elena Polini : Comment peut-il en être autrement avec un tel battage publicitaire ! La PlayStation est partout. Dans mon entourage, tout le monde connaît cette console, y compris mes grand-parents ! Il m'arrive d'ailleurs de taquiner la manette.

Que penses-tu de l'intérêt que le grand public développe pour les jeux ?
Chaque génération a ses propres pôles d'intérêt, aujourd'hui, il y a les jeux vidéo. Les gens ont toujours eu besoin de s'évader et la PlayStation leur apporte cette satisfaction.

Comment perçois-tu cet univers ? Et les joueurs ?
L'univers des jeux vidéo est très accueillant, chacun y trouve son compte, du novice au joueur confirmé. Le problème, c'est que certains joueurs y consacrent un peu trop de temps et oublient vite ce qui se passe autour d'eux. Ils sont dans leur bulle, quoi.

Les jeux vidéo peuvent-ils être un palliatif à la vie de couple ?
Oui, il arrive souvent que cette chère PlayStation devienne une rivale. Les trois minutes de jeu annoncées se transforment rapidement en plusieurs heures, voire en nuit blanche, bref on est très facilement perdante face à Mlle PlayStation.

Comment les développeurs devraient-ils s'y prendre pour séduire le public féminin ?
Je pense qu'ils devraient créer un jeu exclusivement féminin. Aujourd'hui, il y a surtout des jeux pour mecs, ou dans le meilleur des cas des jeux «mixtes». Il y a beaucoup trop de jeux de baston et de voiture. Où est passé l'humour, le romantisme ? Les développeurs manquent d'imagination, pour commencer, ils pourraient au moins essayer de cerner nos goûts.



NOM : LODIS
PRÉNOM : KARLA
AGE : 23 ANS
ACTIVITÉ : ETUDIANTE
CULTURE VIDÉO-LUDIQUE : FAIBLE

PlayStation Magazine : Depuis 95, il s'est vendu en France environ 3 millions de PlayStation. Te sens-tu concernée par l'explosion des jeux vidéo ?
Karla Lodis : Au début pas du tout, c'est surtout quand mon ami s'est acheté une PlayStation que j'ai pris conscience de l'ampleur du phénomène. Et puis maintenant tu vois le mot PlayStation partout même dans les stades de foot ! En ce qui me concerne, les jeux ne me branchent pas tellement, je les trouve mal adaptés au public féminin, trop violents, pas assez originaux.

Comment perçois-tu cet univers ? Et les joueurs ?
Avant que mon ami achète une Play, je voyais ça plutôt comme un trip d'adolescent réservé à un public de connaisseurs. Sinon, c'est un loisir qui prend énormément de temps et qui peut assez facilement couper du quotidien un peu comme la télévision finalement. Tu joues, tu es tellement absorbé que tu oublies qu'il y a des gens autour de toi. Ça empêche de faire des choses plus intéressantes. En règle générale, je trouve que les joueurs passent un peu trop de temps devant leur écran.

Les jeux vidéo peuvent-ils être un palliatif à la vie de couple ?
Carrément, c'est comme une autre femme à la maison ! J'exagère un peu mais c'est vraiment rageant de voir que certains soirs ton copain préfère aller jouer à Tekken pendant des heures plutôt que de sortir ou discuter.

Comment les développeurs devraient-ils s'y prendre pour séduire le public féminin ?
En misant sur l'humour, le romantisme, en évitant la niaiserie, la violence gratuite ou en proposant des choses plus intellectuelles, plus sensibles. Pourquoi ne pas concevoir un jeu de danse avec plein de mouvements comme dans les jeux de baston ?



NOM : ASAWA
PRÉNOM : NAMI
AGE : 24 ANS
PROFESSION : HÔTESSE
CULTURE VIDÉO-LUDIQUE : FORTE

PlayStation Magazine : Toi qui vit à Tokyo et qui baigne dans la culture jeu vidéo, comment y es-tu venu ?
Asawa Nami : Au début, je n'y faisais pas tellement attention. Puis au milieu des année 80, des amis m'ont fait découvrir des jeux de rôles sur NES, notamment la série de Dragon Quest. Ensuite je suis devenue fan, j'ai acheté la NES, la Super Nintendo puis la PlayStation. En règle générale, je suis plutôt attirée par les jeux où il y a un suivi scénaristique important. En ce moment, j'ai craqué sur Suikoden 2 et j'attends avec impatience FFVIII.

Comment perçois-tu cet univers ? Et les joueurs ?
Maintenant, les jeux vidéo se sont complètement intégrés à la société japonaise. Avant quand tu jouais tu étais considéré comme un Otaku*, les choses ont beaucoup évoluées. Le soir à la sortie des bureaux, les salary-man (les cadres) vont dans les salles d'arcade pour jouer pendant des heures. Les jeux se sont énormément démocratisés, tu en trouves dans les Convenience Stores (NDLR : des superettes) ! C'est un bien de consommation comme un autre. En Europe, je pense que les mentalités sont différentes. Au Japon, on considère les jeux vidéo comme un vrai loisir.

Les jeux vidéo peuvent-ils être un palliatif à la vie de couple ?
Tout à fait. Je connais pas mal de couples chez qui les jeux vidéo ont provoqué de petits drames. Mon ex. d'ailleurs supportait mal de me voir jouer pendant des heures. Il faut dire que lorsque les Japonais jouent, ils sont à fond dedans. Ça peut tuer une relation.

Comment les développeurs devraient-ils s'y prendre pour séduire le public féminin ?
Les Japonaises adorent les jeux de rôles et les jeux de réflexion à la Tetris, mais ce ne sont pas des jeux dédiés spécialement aux filles. Il faudrait que les programmeurs ciblent un peu plus nos goûts, et donnent par exemple un caractère plus romantique, plus dramatique aux personnages et à l'histoire.

*Personnes considérées comme des hard-gamers invétérés.



NOM : GARRISSADE
PRÉNOM : SOPHIE
AGE : 25 ANS
ACTIVITÉ : ETUDIANTE
CULTURE VIDÉO-LUDIQUE : FORTE

PlayStation Magazine : Depuis 95, il s'est vendu en France environ 3 millions de PlayStation. Te sens-tu concernée par l'explosion des jeux vidéo ?
Sophie Garrissade : Un peu, parce que mon frère a acheté une PlayStation. Et puis comment ignorer l'existence de la machine, tout le monde en parle, la radio, la télé, tes amis... Avant la PlayStation je jouais énormément, aujourd'hui, c'est plutôt devenu occasionnel. J'aime tous les genres : course, sport, aventure. Les jeux de baston en revanche ne m'attirent absolument pas.

Comment perçois-tu cet univers ? Et les joueurs ?
C'est un moyen de fuir l'ordinaire. Parfois, ça prend quand même des proportions délirantes. On a l'impression que ceux qui jouent ne font que ça. Je garde des gamins qui ne savent plus s'amuser autrement. J'avais des amis qui ont rompu tout contact avec nous parce qu'à chaque fois qu'on leur proposait de sortir, ou de partir en week-end, ils préféraient rester chez eux pour jouer. Tout leur fric passaient dans les jeux. Maintenant, il ne faut pas généraliser.

Les jeux vidéo peuvent-ils être un palliatif à la vie de couple ?
Si tu as le malheur d'aller chez un copain qui a une Play, très vite les filles se retrouvent toutes seules à bavarder entre elles ! De là, à dire que les jeux vidéo peuvent prendre la place d'une femme, faut pas abuser !

Comment les développeurs devraient-ils s'y prendre pour séduire le public féminin ?
Je ne pense pas qu'il y ait un problème de genre ou de thème. Les développeurs ne vont pas faire un jeu spécial cruche quand même ! Les thèmes sont actuellement suffisamment variés, il faudrait que les créatifs trouvent des idées nouvelles en jouant peut être plus sur les émotions et en privilégiant la trame scénaristique.



NOM : ROSIQUE
PRÉNOM : AGNÈS
AGE : 27 ANS
PROFESSION : ATTACHÉE DE PRESSE
CULTURE VIDÉO-LUDIQUE : FORTE

PlayStation Magazine : Depuis 95, il s'est vendu en France environ 3 millions de PlayStation. Te sens-tu concernée par l'explosion des jeux vidéo ?
Agnès Rosique : Oui, bien sûr, sinon je ne ferais pas ce métier. 1995 coïncide avec mon entrée dans le milieu des jeux, l'année ou les nouvelles consoles sont arrivées sur le marché. L'évolution a été rapide, aujourd'hui tout le monde ou presque sait à quoi ressemble une console de jeu. Nous sommes obligés d'être concernés car nous baignons dedans.

Comment perçois-tu cet univers ? Et les joueurs ?
En très peu de temps les jeux vidéo se sont ouverts sur le grand public. Bien entendu, le noyau dures des acharnés existe toujours mais ils ne sont plus tout seuls. Le joueur n'est pas toujours celui qu'on croit. Il est fréquent que les dîners entre amis se terminent autour d'une console : fille contre fille, mec contre mec jeux de courses, de baston, concours de danse, tout y passe.

Les jeux vidéo peuvent-ils être un palliatif à la vie de couple ?
Un palliatif, certainement pas. Une troisième personne dans le couple, incontestablement. Les points de sauvegarde sont parfois plus loin que prévu et... le dîner n'attend pas toujours !

Comment les développeurs devraient-ils s'y prendre pour séduire le public féminin ?
Je ne pense pas qu'il y ait une recette miracle. Nous craquons aussi bien sur Heart of Darkness que sur Resident Evil. La possibilité d'incarner une fille intervient peut être dans le choix d'un personnage mais ce n'est pas une généralité. C'est parfois plaisant de mesurer 1m80 et d'éclater tout ce qui bouge !!! J'ai d'ailleurs craqué sur Resident 2 et j'attends avec impatience Metal Gear Solid. Et, si j'avais la possibilité de créer un jeu, ce serait un jeu d'aventure SF-Gore.

NOM : PASLARD
PRÉNOM : MURIEL
AGE : 31 ANS
PROFESSION : MAQUETTISTE
CULTURE VIDÉO-LUDIQUE : FORTE

PlayStation Magazine : Depuis 95, il s'est vendu en France environ 3 millions de PlayStation. Te sens-tu concernée par l'explosion des jeux vidéo ?
Muriel Paslard : Oui, dans la mesure ou j'ai acheté une PlayStation et ou j'en ai offert trois. Mais la pub n'y est pour rien. C'est un ami de mon âge qui m'a fait découvrir cette console. Il m'a fait jouer au premier Tomb Raider et j'ai eu le déclic. Quelques jours après j'achetais ma Play ! Aujourd'hui, les jeux vidéo font vraiment partie de mon quotidien. Je pense que la nullité des programmes TV a vraiment poussé les gens à s'acheter une console.

Comment perçois-tu cet univers ? Et les joueurs ?
C'est un peu des vacances pour l'esprit, un moyen de fuir la routine en accomplissant virtuellement des choses inaccessibles. Au début, les jeux vidéo étaient surtout réservés à une sorte d'élite, aujourd'hui, ça c'est énormément démocratisé. Je ne perçois plus cet univers comme un milieu fermé. Les meilleurs partenaires pour jouer sont quand même les ados. Les 20-25 ans eux sont moins «professionnels» dans leur façon de jouer.

Les jeux vidéo peuvent-ils être un palliatif à la vie de couple ?
Un palliatif, je ne pense pas. Ou alors il y a un problème dans le couple ! C'est un loisir qui à mon avis doit se partager. Tout est une question d'organisation.

Comment les développeurs devraient-ils s'y prendre pour séduire le public féminin ?
En faisant un jeu hyper-réaliste, en tout cas visuellement. Sinon en tant que fille je me sens satisfaite par les genres. Course, aventure, baston, je n'ai aucun a priori. Le scénario est important mais il ne faut pas qu'il soit trop alambiqué. C'est la cohérence qui importe.

Par Jean Santoni

TOM CLANCY'S RAINBOW SIX

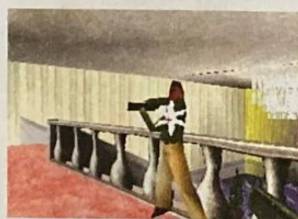
JEUX DE GUERRE

Editeur : Take Two Interactive - Disponibilité : avril 99

Lorsqu'un romancier de talent s'essaie au jeu vidéo, on peut être curieux de voir le résultat. Rainbow Six exploite, avec Tom Clancy, la veine de Metal Gear Solid. Une riche idée. Il ne reste qu'à voir la réalisation.

Oui, vous avez bien lu : Tom Clancy's Rainbow Six. C'est bien de l'auteur de A la Poursuite d'Octobre Rouge, Danger Immédiat et Jeux de Guerre dont il est question. Ce précurseur du «techno-thriller» (des romans d'espionnage ayant pour cadre un contexte géo-politique instable) s'intéresse aussi aux jeux vidéo. On continue avec les révélations avant d'entrer dans le vif du sujet ? Allez, lâchons-nous, un peu de culture, ça n'a jamais fait de mal à personne ! Le père Clancy a, depuis novembre 1996, son propre studio de développement : Red Storm Entertainment. L'écrivain n'en est donc pas à son premier coup d'essai. Fondé en partenariat avec Virtus Corporation, un des leaders du multimédia aux Etats-Unis, le studio a débuté sa carrière sur PC avec Tom Clancy's Politika, un jeu de stratégie sans grande prétention qui n'a pas laissé un souvenir impérissable dans l'esprit des joueurs. Leur deuxième titre, en revanche, a connu plus de succès, il s'agit bien sûr de Rainbow Six, un mix sophistiqué d'action et de tactique inspiré d'une nouvelle de Tom Clancy encore inédite au pays des fromages qui puent.

Il sera possible de former jusqu'à 4 escouades de 4 commandos





UNE SIMU DE COMMANDOS

Dans Rainbow Six, vous allez prendre le commandement d'une escouade de commandos des forces spéciales chargée d'éliminer la menace terroriste sur l'ensemble de la planète. Une vue subjective, des couloirs, des portes... Si l'on se fie aux photos, on pourrait penser qu'il s'agit d'un vulgaire Doom-like, mais ce jeu va plus loin. La principale originalité de R6 réside dans son aspect tactique. La stratégie fait partie intégrante du jeu et conditionne la réussite des assauts. Chaque mission (il en existe en tout 17 : sabotage, sauvetage, assassinat, désamorçage) requiert une préparation chirurgicale. En effet, avant de lâcher vos chiens de guerre, vous devrez prendre connaissance du briefing, étudier le terrain, plonger vos yeux dans les rapports de la C.I.A., sélectionner vos hommes en tenant compte de leurs spécialités (artificier, sniper, électronicien...), constituer des groupes, choisir l'équipement le plus adapté à la mission (armes, munitions, type de camouflage, etc.) et mettre au point un plan d'approche en dispatchant les rôles à partir d'un écran tactique. Une fois sur le terrain, l'action passe en vue subjective. A tout moment, il est possible de changer de groupe et d'incarner n'importe lequel de vos hommes. Vous pourrez également communiquer par radio, pour connaître l'évolution des événements. Les combats, eux, ne laissent aucune place à l'erreur. Un moment d'inattention et vous êtes mort.













Aéroport, plate-forme pétrolière, ambassade... Rainbow Six proposera une grande variété d'environnements.

TOP CREDIBILITY ?

R6 s'annonce donc très réaliste. Rappelons que les programmeurs n'ont pas hésité à s'entourer de spécialistes. Un instructeur du F.B.I., un vétéran du SWAT de Philadelphia, un membre de la LAPD-Forces et plusieurs experts en balistique et en démolition ont participé au développement de la version PC. On peut donc espérer retrouver en partie, dans cette version 32 bits, ce qui a contribué au succès de ce titre. R6 est actuellement en pleine phase de développement et Red Storm a toutes les cartes en main pour nous étonner et nous sortir de la routine vidéo-ludique dans laquelle nous évoluons depuis quelques temps. Comme souvent, on croise les doigts...





Sur PC les routines d'Intelligence Artificielle étaient particulièrement élaborées. En sera-t-il de même sur Play ?

Never Say Anything !

On aurait pu disserter sur Take 2 Interactive, vous dire que cet éditeur basé à New York sévit dans le monde du jeu vidéo depuis 1994, qu'il a publié de nombreux titres sur PC, N64, Game Boy et PlayStation... Ben non, puisqu'on est dans le trip Tom Clancy, autant vous parler brièvement de la NSA, cette organisation indépendante chargée des écoutes aux U.S.A. Les oreilles de l'Oncle Sam. Plus riche que la C.I.A., cet organisme au service de la Maison Blanche emploie actuellement plus de 100 000 personnes dans le monde et dispose d'un budget réel évalué à plus de 16 milliards de dollars (100 milliards de francs !). D'après certains spécialistes des renseignements, la NSA capterait 95 % des communications mondiales (fax, téléphone, e-mail, transferts informatiques). Sur des millions de communications interceptées chaque jour, environ 15 000 seraient traitées sérieusement !

Par Jean Santoni

STREET SKATER

UN JEU TRÈS... HARDCORE

Editeur : Electronic Arts - Disponibilité : avril 99

Electronic Arts tente d'étendre sa gamme de produits sports avec le premier jeu de skate de la PlayStation. Un pari audacieux.



Les nombreuses figures suffiront-elles à vous scotcher devant votre écran ? Rien n'est moins sûr...



Electronic Arts ne s'arrêtera donc jamais. L'éditeur le plus puissant de la planète continue de diversifier sa gamme sport en s'attaquant cette fois aux disciplines extrêmes. Pour commencer, et en attendant une hypothétique simulation de snowboard (Big Air, le jeu d'Accolade ne cesse d'être repoussé), EA a décidé de vous initier aux joies du skate-board, vous savez cette petite planche en bois munie de roulettes bruyantes sur laquelle tenir sans se casser la gueule tient de l'opération du Saint Esprit ? Une première sur PlayStation.

DU SKATE DÉLIRANT

Street Skater contrairement à la majorité des produits de l'éditeur n'a pas été développé en interne. La paternité de ce produit original sans grande prétention revient à un petit studio nippon totalement inconnu sous nos latitudes : Microcabin. Le jeu est d'ailleurs sorti au pays du Soleil Levant aux alentours de décembre sous le nom de Street Boarders avant d'être racheté par EA. Dans son concept, cette production de série B s'inspire très largement de Top Skater, une borne d'arcade hyper populaire de Sega. Un peu comme en snowboard, les deux panards solidement calés sur votre skate, vous allez devoir faire la démonstration de votre talent de freestyler en prenant des risques insensés sur des aires de street parsemées de modules, de rampes d'escaliers, de trottoirs, de half-pipe... bref de toutes sortes de choses dangereuses dont la seule vision découragerait n'importe quel être humain en possession de toutes ses capacités mentales. Le but du jeu étant bien évidemment d'envoyer des tricks d'extra-terrestres à plusieurs kilomètres de hauteur (bon, okay, j'exagère un peu) en un minimum de temps. A l'instar de Cool Boarders, Street Skater proposera plusieurs types d'épreuves : du street (3 aires différentes avec des tas d'embranchements), de la rampe, un concours de high air (les sauts qui rendent paraplégiques) et un bol (une sorte de half pipe en cercle). Vous pourrez également incarner huit fashion-victims adeptes de street-ware et de hardcore et réaliser plus d'une centaine de figures. D'un point de vue technique, ce titre n'a rien d'exceptionnel, la maniabilité en revanche s'annonce très intuitive. Petit problème : la principale faiblesse de ce titre fun et délirant semble résider dans sa durée de vie. Rendez-vous en avril pour le verdict.

Skate or die !

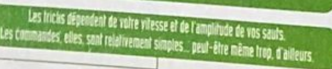
Bande de p'tits veinards ! Tonton Santoni a fait un tour sur le Ouaib pour vous dégoter quelques adresses dédiées au skate. Vous y trouverez des tips pour passer vos tricks, des plans pour fabriquer une rampe, une multitude de photos, des tests de matos, des comptes-rendus sur les contest qui ont eu lieu un peu partout sur la planète bleue et bien sûr des vidéos que vous pourrez télécharger. Allez, trêve de bavardage, voici la sélection des sites qui nous ont parus les moins has-been (les deux derniers sont les plus intéressants !) :

http://www.oobboards.com
http://www.tumyeto.com
http://www.members.spree.on/skate98/
http://www.skateboard.com
http://www.agressive.com
http://www.members.tripod.com
http://www.b-house.com





Des ralentis spectaculaires pour admirer vos runs.



Les tricks dépendent de votre vitesse et de l'amplitude de vos sauts. Les commandes, elles, sont relativement simples... peut-être même trop, d'ailleurs.





NO FEAR DOWNHILL MOUNTAIN BIKING

CODEMASTERS SÉDUIT PAR L'EXTRÊME

Editeur : Codemasters - Disponibilité : avril 99

On croyait avoir tout vu dans le domaine de la simulation de sports. Codemasters nous prouve qu'il suffit d'avoir de l'imagination pour produire des simulations d'un genre nouveau.

Le chassé-croisé entre Electronic Arts et Codemasters continue. D'un côté, on nous annonce un jeu de skate, de l'autre un titre dédié au VTT extrême. Certains penseront qu'il s'agit d'un simple concours de circonstance. Pour ma part, j'estime que la hache de guerre est officiellement déterrée ! Si ça continue comme ça, on devrait pouvoir, très prochainement, s'exercer au yoyo ou au bilboquet sur cette bécane ! Codemasters oblige, promesse a été faite que cette simulation restituera de façon la plus réaliste qui soit le comportement du VTT. En réfléchissant bien, ça devrait être moins compliqué que de simuler les modèles de conduite d'une voiture de Grand Tourisme, non ? Mais revenons à nos moutons. A l'inverse du cyclisme de base qui consiste à monter pendant des semaines entières des cols essoufflants, après s'être préalablement injecté une trentaine de doses d'EPO dans les veines (on nous aurait menti ?), il va s'agir ici de descendre à toute vitesse des dénivelés terrifiants (jusqu'à 50° de pente !) sans lâcher son guidon, en serrant bien fort les fesses et en pensant à Dieu. Facile.

UNE GAMME SPORT QUI S'ÉTOFFE

Les simulations de sport ayant de plus en plus de mal à se vendre sans licence, vous retrouverez ici non seulement les grands champions de la discipline mais également tous leurs pro-modèles (MBK, Shimano...). Codemasters s'est également associé à No Fear, une marque de Street-ware, qu'affectionne tout particulièrement les skaters et les snowboarders ! On n'est jamais trop prudent. Côté circuit, les développeurs n'y sont pas allés de main morte. La version définitive devrait, en effet, intégrer pas moins de 26 tracés aux reliefs torturés répartis sur une bonne petite dizaine de zones géographiques (Japon, Maroc, Etats-Unis, etc.) ! Mais, pour le moment, impossible de savoir s'il s'agit des parcours officiels de la compétition. En outre, No Fear DMB proposera des modes de jeu complets mais classiques : contre la montre, championnat, tournoi, duel, mode multijoueurs en écran splitté. Rien de révolutionnaire, certes. Vous aurez néanmoins la possibilité de customiser les VTT après chaque course, en achetant de nouvelles pièces (freins, matériaux, suspension...). Voilà, c'est tout ce que nous savons pour le moment, le sort de No Fear est entre les mains des programmeurs. Amen ! Inch' Allah !

Des graphismes en haute résolution, pour No Fear Downhill Mountain Biking.



Au menu : des tracés variés, un gameplay réaliste et des sensations extrêmes. On attend de voir.

On nous aurait menti ?

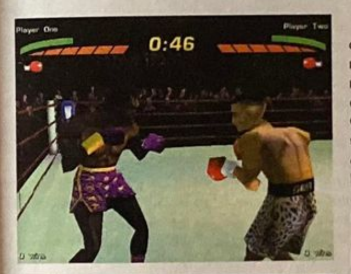
Bon okay, cet encart n'a rien à voir avec le VTT mais on n'a pas pu résister à l'envie de vous parler de Richard Virenque. Le 14 janvier, le quadruple meilleur grimpeur du Tour a signé avec les Italiens de Polti (le géant de l'électroménager), dans un grand hôtel parisien ! Virenque réintègre donc une équipe, après avoir annoncé sa retraite sportive le 6 décembre dernier. Son salaire ? Oh, pas grand-chose, environ 550 000 francs par mois. Tranquille la vie.

PRINCE NASEEM BOXING

GET IN THE RING... AGAIN

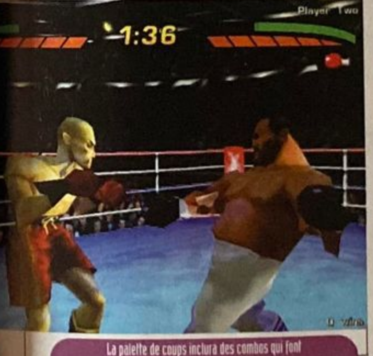
Editeur : Codemasters - Disponibilité : fin février 99

L'éditeur britannique Codemasters élargit sa gamme de produits de sports avec Prince Naseem, la seconde simulation de boxe sur PlayStation. Un concurrent sérieux pour EA Sports.



Si jusqu'à présent, EA sports n'a dû faire face qu'à une concurrence de pacotille (oui, c'est le mot), il y a de forte probabilité pour que cette année, cette hydre de la simulation sportive connaisse des jours nettement moins sereins. En effet Codemasters semble disposer des moyens et du talent suffisants pour contrarier l'hégémonie quelque peu provocante de l'éditeur. Après s'être bâti une réputation sur un créneau sportif un peu différent, notamment celui de la course automobile, l'éditeur britannique a décidé de s'attaquer de front à EA Sports en développant une simulation de boxe. Bon, c'est sûr, passer après KO Kings 99 n'a rien d'un challenge facile. Déjà pour trouver une licence qui soit susceptible de séduire le chaland, il faut s'accrocher ! Tous les poids lourds, les poids moyens et les poids légers les plus prestigieux (morts et vivants !) n'ont pas su trouver la volonté de résister aux chants séduisants des sirènes d'Electronic Arts. Pognon ! Pognon ! dit le refrain. Qu'à cela ne tienne, il reste les poids plumes !





La palette de coups inclura des combos qui font péter les dents !

UN 29e K.-O. POUR NASEEM ?

Le parrain de cette simulation se nomme Prince Naseem. Ce nom ne dira certainement rien à ceux qui s'enferment dans les toilettes pour lire pendant des heures entières les résumés des Feux de l'Amour, les aficionados du noble art en revanche le connaissent bien. Il s'agit de l'actuel champion poids plume WBO. 31 combats, 31 victoires et 28 K.-O. Oui môssieur, quitte à s'attacher les services d'un champion autant prendre un vrai !

Naseem Hamed le pitre

Ce boxeur britannique âgé de 24 ans et originaire de Sheffield est réputé pour être l'un des boxeurs les plus doués de la catégorie poids plume. 31 victoires, aucune défaite et 28 K.-O. : no comment. Son jeu de jambes, ses mouvements de tête et ses esquives par retrait du buste lui donnent un avantage non négligeable sur la plupart des boxeurs classiques. Néanmoins, ses détracteurs lui reprochent d'en faire un peu trop sur le ring. Pendant les combats, il lui arrive souvent pour destabiliser ses adversaires de baisser complètement sa garde en affichant un sourire niais voire de discuter avec son entraîneur ou l'arbitre tout en boxant ! Oh, le lourd ! Une technique d'intimidation qui risque de ne pas marcher contre Shane Mosley ou Floyd Mayweather. Pour en savoir plus : http://www.net-boxing.com

Mais derrière l'image du boxeur le plus frimeur et le plus cabotin de la planète se cache un soft solidement charpenté. Le développement de Prince Naseem Boxing a sollicité le talent de 35 programmeurs dont le principal souci a été de trouver le compromis idéal entre réalisme, rapidité et gameplay. Chose inhabituelle, l'équipe de développement n'a pas eu recours à la motion capture, un procédé inédit moins lourd en calcul a été élaboré. Ce système d'animation maison permettrait d'obtenir des mouvements très détaillés et de lier les différentes phases avec beaucoup de naturel. Les boxeurs quant à eux ont été modélisés sur une structure de 800 polygones. Le rendu s'il est plus anguleux que celui de KO Kings reste néanmoins très agréable. Enfin, à l'inverse de KO Kings 99, Prince Naseem Boxing offrira en plus des modes de jeu classiques un vrai mode carrière (entraînement élaboré, régime alimentaire, organisation de tournoi, gestion du repos...), 16 boxeurs dont Naseem et Slick Daddy Ellis et une ambiance sonore very exciting. Tiens, c'est marrant, j'ai comme une soudaine envie de donner des baffes !



16 lieux de rencontre internationaux et 16 boxeurs. Vous aurez également la possibilité de créer votre

Par Dave Martinyuk

BLOODY ROAR 2

LE JOUR DE LA BÊTE

Editeur : Hudson - Disponibilité : premier semestre 99

Bloody Roar, un titre qui en dit long sur les intentions de ses duellistes bestiaux ! Un jeu de combats spectaculaire qui pourrait bien devenir une nouvelle référence du genre.


Gado ne fait pas de manières pendant un combat. Avoir une femme en face de lui ne le pousse pas à retenir ses coups.

Bloody Roar premier du nom a connu un joli succès au sein de notre rédaction. Découvrir un jeu de combats dans lequel les personnages peuvent se transformer en animal et utiliser des capacités spéciales n'était en effet pas si courant. Produit par Eighting Raizing (plutôt spécialisé dans les shoot them up) et Hudson (plutôt spécialisé dans le Bomberman, même si c'est assez réducteur) ce jeu de combats d'un nouveau genre à fait sensation voilà un an. C'est avec un plaisir non dissimulé qu'on retrouve aujourd'hui nos combattants à l'instinct bestial dans de nouveaux affrontements haut en couleurs, et après nous être essayés à une version quasi complète du soft, nous pouvons vous affirmer que vous n'allez pas être déçu.



TOUJOURS ASSEZ PEU DE COMBATTANTS...



Souvenez-vous. Bloody Roar proposait un panel de huit personnages. Tout le monde s'était accordé à dire que c'était malheureusement assez peu. Dans BR2, le constat est à peu près le même. A la base, il n'y a que neuf combattants de disponibles. Parmi ceux-ci, quelques figures bien connues : Yugo (loup), Alice (lapin), Long (tigre) et Bakuryu (taupe). Exit Greg le gorille ou la femme sanglier. Du côté des nouveaux, en revanche, l'amateur éclectique pourra s'éclater avec Stun (insecte), Marvel (léopard), Uriko (chat), Busuzima (caméléon) ou bien encore Jenny (chauve-souris). Le look et les caractéristiques de chacun sont très différents, et leur nombre relativement peu élevé est compensé par leur charisme indéniable. De plus, et pour être tout à fait franc, il faut signaler la présence de deux personnages cachés (enfin disons un et demi) : Gado (lion), qui était déjà présent dans le premier épisode et Shen Long (tigre), transfuge du Long existant parmi les protagonistes de base. Sa palette de coups est très légèrement différente (coups qui touchent à différentes hauteurs) mais c'est en gros un faux personnage qui n'a pas dû demander beaucoup d'efforts aux développeurs. Au final, BR2 dispose donc d'un panel d'une bonne dizaine de combattants. Le strict minimum pour ne pas se sentir floué.



Le caméléon possède une grande langue verte bien baveuse, idéale pour dégoûter l'adversaire.

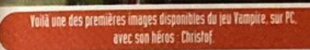






Connus comme le loup blanc...

Si Bloody Roar s'inspire de légendes et autres mythes où hommes et animaux ne font qu'un (centaure, harpie, sirène...) il est des jeux de rôles qui s'inspirent aussi de cet univers surnaturel. L'analogie la plus évidente se retrouve dans les produits White Wolf, éditeur des jeux de rôles Vampire et Werewolf (traduisez loup-garou). Jenny semble en effet sortir tout droit d'un livre de clan Vampire et Yugo d'un bouquin Werewolf. Ces deux jeux de rôles sur plateau se ressemblent beaucoup et ils réclament un investissement important de la part du maître de jeu et des joueurs. L'univers est riche, les personnages détaillés (historique, capacités, motivations...) et il faut vraiment s'investir dans l'aventure pour la vivre totalement. Notez que l'adaptation sur micro de ces deux produits est prévue cette année. Activision s'occupe de l'adaptation de Vampire et ASC de celle de Werewolf (prévus pour l'instant seulement sur PC). Ces deux titres devraient sortir dans le courant du dernier trimestre de 99.



Voilà une des premières images disponibles du jeu Vampire, sur PC, avec son héros : Christof.


Une modélisation de loup-garou, prévue pour le jeu Werewolf.

... MAIS UN INTÉRÊT INTACT !

BR2 bénéficie toujours de son incroyable qualité de réalisation. Le jeu est en haute-résolution et vous fait profiter d'une débauche de couleurs et d'effets de lumière. Ce côté impressionnant ne l'empêche pas, fort heureusement, de se révéler étonnamment technique. Les commandes sont pourtant simplifiées de façon surprenante puisqu'il n'y a ici qu'un bouton de poing et un autre de pied. Le troisième sert à déclencher le mode beast (et d'autres attaques lorsque vous êtes dans ce mode) tandis que le quatrième fait office de garde. A partir de cela, les possibilités offertes durant les phases de combat sont vastes puisque vous pouvez procéder à des enchaînements, des esquives, des récupérations en l'air, des super attaques... BR2 est basé sur un système de corps à corps total, et les projectiles ne sont ici pas de mise. Le fin du fin consiste en fait à récupérer son adversaire grâce avec des juggles combos (c'est-à-dire à le frapper pendant qu'il est en l'air). Cet aspect du jeu a été volontairement surdéveloppé pour qu'on ait le plaisir d'assister à des affrontements impressionnants et grandioses. Et le combat grand spectacle est, sans aucun doute possible, la vocation première de Bloody Roar 2. Un second épisode qui, on le sait déjà de source sûre, sera suivi d'un troisième en début d'année 2000 ! Bloody Roar n'a pas fini de faire parler de lui et pourrait bien, au même titre qu'un Tekken, faire partie des incontournables de ce genre toujours très apprécié sous nos latitudes.






En mode beast, vous pouvez essayer de placer de super attaques dévastatrices. Le décor change alors et devient noir.



Lors de certains finish, vous pouvez faire exploser les barrières de protection en projetant au loin l'adversaire.





Par Dave Martinyuk

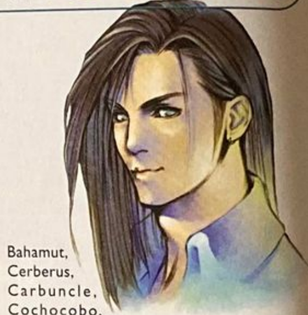
FINAL FANTASY VIII

DANS QUELQUES JOURS... AU JAPON !

Editeur : Square - Disponibilité : fin 99

Même le portrait consacré à la saga Final Fantasy du mois dernier n'aura pas suffit. FFVIII se précise - les Japonais devraient se ruer dessus à sa sortie le 11 février - et il serait dommage de ne pas vous faire profiter de toutes les infos dont nous disposons. Dont acte.





L'histoire de FFVIII vous a déjà été contée dans les grandes lignes. Les personnages censés s'y trouver ont également été nommés et il n'est pas très utile de répéter tout ce qui a déjà été dit (voir notre dernier numéro). Ces deux pages ont surtout pour fonction de vous faire profiter de nouveaux visuels afin de vous donner une idée précise de la magnificence de ce titre. Nous vous en dirons bien entendu encore davantage lorsque nous aurons pu nous essayer à la version japonaise et toucher du doigt cette huitième merveille du monde ludique.

Comme vous le savez, les personnages de FFVIII peuvent invoquer des créatures afin de procéder à des attaques dévastatrices auxquelles seuls les boss les plus puissants peuvent résister. Ces créatures sont regroupées sous le nom de Guardian Force, et une douzaine d'entre elles sont connues : Bahamut, Cerberus, Carbuncle, Cochocobo, Brothers (incarnation de deux monstres : Sacred et Minotaur, déjà présents dans FFV), Pandemonium, Siren, Alexander, Quetzacoatl, Shiva, Efreet et Leviathan. Les concepteurs de FFVIII se sont manifestement inspirés de mythologies d'horizons différents pour donner un nom, une apparence et des qualités à leurs propres créations (voir encadré).

PRÉCISIONS

Rappelons que les deux personnages principaux de FFVIII sont Squall et Laguna. Laguna est ici journaliste. C'est aussi le pilote d'un vaisseau connu sous le nom de Ragnarok, qui lui permet de voyager dans l'espace. Pour la petite histoire, sachez que les noms Laguna et Ragnarok ont été choisis par Nomura (character designer) en référence à la plage de Laguna Beach, en Californie. Epelé phonétiquement en japonais, Ragnarok se prononce en effet : la-gu-na-rok. Cela dit, le nom Ragnarok se rapporte aussi directement à la mythologie scandinave : il s'agit du combat qui oppose les Dieux et les géants et qui précède la renaissance du monde. On peut remarquer que le nom Squall (bourrasque en anglais) fait référence aux éléments, comme celui de Cloud (nuage), dans FFVII. La façon dont ces deux personnages se rencontrent est encore floue, mais on sait que dans le jeu, Squall rêve de Laguna. Ce qui se passe alors, nul n'en sait encore rien. Le scénario de FFVIII voit le pays de Garbadia déclarer la guerre au reste du monde. La sorcière Edea semble être l'instigatrice de tout cela et c'est ainsi que Squall, Rinoa et les autres partent pour essayer de la stopper. L'année 99 sera l'année FFVIII. Au Japon, les pré-commandes du jeu en décembre ont dépassés les 500 000 unités. Autant dire que le succès est déjà au rendez-vous.





Chaque personnage possède une attaque spéciale. Ici, Zell fait une démonstration de son Meteo Bullet. Certaines attaques peuvent causer encore davantage de dommages lorsqu'on appuie sur R1 à certains moments précis.



Il semblerait qu'il soit possible de conduire différents engins dans FFVIII. Et peut-être même pourra-t-on les améliorer.

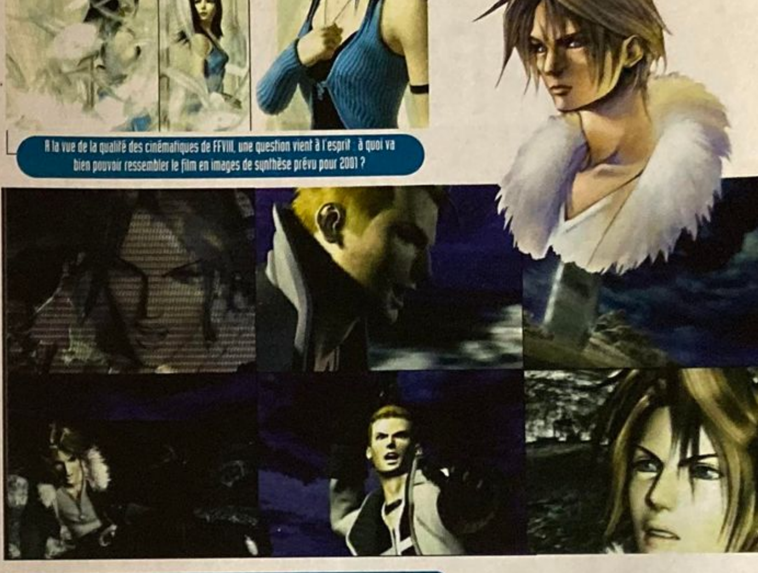
Une star chinoise à la rescousse



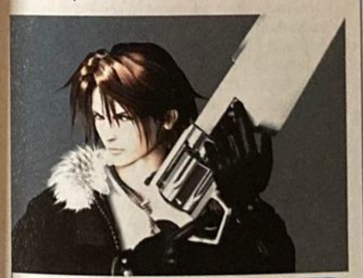
Square a apparemment mis la main au porte-monnaie (on parle de plusieurs millions de francs) pour s'assurer les services de Faye Wong, une chanteuse de 29 ans très célèbre à Hong Kong (on l'a également vu jouer dans le film Chungking Express). C'est en effet Faye qui sera l'interprète de la chanson Eyes on Me, associée à la cinématique de début du jeu. Cette volonté délibérée n'est pas gratuite : en s'associant à cette chanteuse très connue en Orient, Square espère toucher un public plus large et réussir d'excellentes ventes. Notez qu'il existera deux versions de la chanson : une version pop et une version orchestrale.







A la vue de la qualité des cinématiques de FFVIII, une question vient à l'esprit : à quoi va bien pouvoir ressembler le film en images de synthèse prévu pour 2001 ?



Le Gunblade des élèves de Garden est une arme redoutable qui fait énormément de dégâts lorsqu'on appuie sur sa gâchette.



Créatures mythiques, pouvoirs terrifiants

Ne le cachez pas : votre esprit curieux se demande à quelles cultures font références les différentes créatures de la Guardian Force, n'est-ce pas ? En lisant leur nom (même anglais) dans le texte principal, il ne fait aucun doute que vous en connaissiez quelques-unes. Voici à quoi font référence les plus connues :

Mythologie grecque

- Cerberus : né de l'union de deux monstres, Typhon et Echidna, Cerbère est un chien à trois têtes, avec un cou hérissé de serpents et des dents empoisonnées. C'est le gardien des Enfers.
- Minotaur : fruit de l'union contre nature de la reine de Crète Pasiphaé à un taureau blanc, Minotaure est un monstre hideux au corps d'homme et à la tête de taureau. Il fut caché dans un labyrinthe par Dédale puis tué par Thésée, plus tard.
- Siren : contrairement aux idées reçues, les sirènes ne possédaient pas un corps de poisson mais bien celui d'un oiseau. Elles attiraient les navigateurs imprudents grâce à leur chant magique.

Références bibliques

- Bahamut : ce nom est le pluriel du mot qui désigne, en hébreu biblique, les animaux domestiques (bétail). Béhémoth désigne la bête par excellence, la force animale que seul Dieu le créateur peut maîtriser. Il est censé être apparu au cinquième jour de la Création, comme Léviathan.
- Leviathan : nom (en hébreu : liwyatan) d'un serpent aquatique à plusieurs têtes. Dans le Psaume 74, verset 14 («Toi qui fracassas les têtes du Leviathan») il symbolise la mer Rouge et rappelle la victoire de Yahvé sur l'Egypte.

Mythologie hindoue

- Shiva : figure majeure du panthéon hindou, Shiva est une déesse ambivalente incarnant aussi bien la destruction que le renouveau. Elle est souvent représentée sous la forme d'une statue dotée de trois yeux et de quatre bras.

Mythologie aztèque

- Quetzalcoatl : dieu serpent de la création et de la connaissance. Moctezuma, neuvième empereur des Aztèques, refusa de combattre le conquistador Hernan Cortes en pensant que c'était l'incarnation du dieu. Ce fut sa perte.

Conte mystérieux

- Carbuncle : personne ne sait à quoi est censée ressembler cette créature. Elle aurait été aperçue par des voyageurs espagnols au 16e siècle, en Amérique du Sud. Ce petit animal porterait une sorte de miroir sur le front. Notez que carbuncle, en anglais, signifie furoncle (!) mais également escarboucle (variété de grenat rouge foncé d'un vif éclat).



WARZONE 2100

STRATÉGIE DU FUTUR

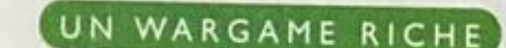
Editeur : Eidos - Disponibilité : mars 99

Présenté en décembre dernier dans nos pages, Warzone 2100 s'accorde un petit sursis avant de débouler sur PlayStation... Etat des lieux, un mois avant la fin du monde !





Le jeu de stratégie en 3D temps réel est traditionnellement l'apanage du PC. Pourtant, de temps en temps, on en voit débarquer un sur PlayStation, pour le plus grand bonheur des maîtres de guerre, qui sommeillent en vous. Ainsi, après Warcraft II, Command & Conquer et quelques autres titres, plus anecdotiques, voici venir Warzone 2100, développé par la toute nouvelle équipe anglaise de Pumpkin Studios, et édité par Eidos. Le scénario de Warzone vous propulse en l'an 2100, après qu'une défaillance mystérieuse ait déclenché la destruction totale de la planète bleue. La Terre n'est plus qu'une vaste étendue désolée, où la poignée de rescapés doit organiser sa défense contre une hostile délégation d'extra-terrestres. Rien de bien original, donc, côté scénario.



UN WARGAME RICHE

Par contre, question richesse de jeu, Warzone semble chargé d'un gros potentiel. Comme dans tout jeu de stratégie qui se respecte, vous débutez votre première mission avec des moyens dérisoires. Cependant, après avoir bâti les infrastructures de base et commencé l'exploitation des mines de pétrole, votre développement s'accélère crescendo. Rapidement, vous pouvez construire une quantité impressionnante d'unités différentes, puis les faire technologiquement évoluer. Bâtiments de recherche, usines, raffineries, centres de commandement, tanks, et autres troupes d'attaque viendront grossir votre force de frappe... Jusqu'à ce que l'inévitable confrontation avec l'ennemi intervienne.

Servi par un moteur 3D performant, des graphismes richement détaillés et doté d'un bande son de qualité, Warzone 2100 développe des possibilités d'action complexes, facilités par une interface aisément assimilable. Alors, serions-nous confrontés à un bon jeu de stratégie temps réel ? Possible, mais pour en juger sérieusement, il faudra tester le jeu sur la longueur. Car une action répétitive pourrait entacher ce charmant tableau. Il ne reste plus qu'à ce jeu à sortir un jour.

Au début la construction des unités de base est une étape indispensable au développement de votre force.



Attaquer l'ennemi avec ce genre de troupe tient du suicide pur et simple.

Les facettes d'Eidos

Warzone sera édité en France par la société Eidos. On doit à cette société des jeux comme la saga des Tomb Raider (développée par les Britanniques de Core Design) ou, plus récemment, des titres comme Akuji the Heartless (voir PlayStation Magazine n°27) ou Ninja (voir PlayStation Magazine n°25). Des productions pour le moins variées qui, il faut le reconnaître, font souvent preuve d'originalité. Bien entendu les compétences techniques des différents développeurs collaborant avec l'éditeur laissent parfois à désirer... Espérons qu'avec Warzone, Eidos parviendra à combiner originalité et technicité dans un seul et même titre.
Sur le Net : http://eidos.com





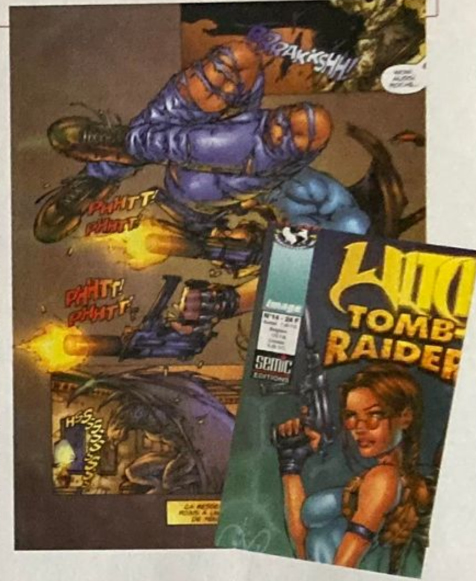
LE JEU VIDÉO FAIT DES TAS DE PETITS

LARA CROFT HÉROÏNE DE COMIC

Editeur : Semic Editions - Déjà disponible

Lara Croft investit la bande dessinée, avant de s'attaquer au cinéma.

Il est évident que lorsqu'il s'agit de trouver un héros ou une héroïne de jeu vidéo pour faire autre chose qu'un soft, c'est tout naturellement Lara Croft qui tient le haut des castings... Une fois encore, c'est elle qui fait une apparition plus que soutenue dans la série Witchblade. Le comic-book est actuellement en vente en français, et le numéro 14 introduit le premier épisode papier des aventures de Lara dans l'univers créé par Michael Turner. Le dessin est de qualité, l'histoire typique du genre littéraire en question... et Lara toujours aussi balèze ! Ce cross-over n'est pas, nous assurent les auteurs, le dernier, et un autre épisode est d'ores et déjà en cours de finalisation aux U.S.



METAL GEAR PREMIUM PACK

ATTENTION COLLECTOR

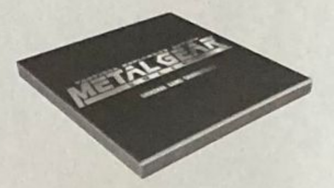
Editeur : Konami - Disponibilité : 26 février 99

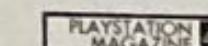
Collectionneurs attention ! Metal Gear Solid arrive dans une version limitée !



Avis aux collectionneurs : Metal Gear Solid connaîtra le faste d'une édition limitée en français ! Semblable à la version japonaise du pack, le nôtre sera pourtant bien plus intéressant. En plus du jeu, vous y trouverez le CD audio, le vrai, avec les 21 plages du jeu et non les anciennes musiques MSX comme celui du Japon, un T-shirt, un poster grand format, une série de cartes postales, une plaque d'identification militaire (comme celles de G.I.) et une série d'autocollants. Le tout dans une grosse boîte argentée qui en jette un maximum ! Il n'y en aura pas pour tout le monde puisqu'il n'y aura que 10 000 coffrets !







Par Julien Chièze

G-POLICE WEAPONS OF JUSTICE

LE RETOUR DES JUSTICIERS

Editeur : Psygnosis - Disponibilité : mai 99

C'est reparti pour un tour ! Mieux que Judge Dredd. La loi c'est vous et, à bord de votre hélico, il va falloir mettre de l'ordre. G-Police revient, fidèle à lui-même.

Un robot de combats pour des luttes armées au sol. Une nouveauté de taille.

Et dire que vous pensiez avoir maté la rébellion ? Bien au contraire, en ayant démantelé le réseau de la puissante corporation Nanosoft, vous avez ouvert la porte au retour des syndicats du crime qui, en semant la terreur, ont vite réinstauré l'instabilité sociale. Vos anciens alliés, les Marines du Colonel Grice, vous appellent à la rescousse. Conclusion, vous reprenez du service au sein des forces des G-Police. Parviendrez-vous à empêcher la guerre civile ? Pour ce second opus, les développeurs de Psygnosis ont souhaité réviser de fond en comble leur produit, afin d'éviter de donner naissance à une suite sans âme. Tenant compte des critiques et remarques des joueurs, l'élaboration de Weapons of Justice s'est bâtie autour de deux axes. D'un côté les améliorations, de l'autre les réelles innovations. Ainsi, tandis que les fans de la première heure retrouveront l'ambiance cyber punk renforcée par de superbes cinématiques et une trame scénaristique complexe, les novices ou les déçus du précédent épisode découvriront avec joie un gameplay et une variété des missions inédits.

UN UNIVERS IMPITOYABLE

Au chapitre des améliorations les plus louables, la révision de la jouabilité ne laissera personne indifférent. Bénéficiant d'une approche plus arcade, il sera désormais particulièrement aisé de mener sur près de 30 niveaux, des dogfights épiques face à des ennemis à l'I.A. améliorée. Immédiatement, le jeu devient plus dynamique mais surtout plus agréable, avec une navigation au millimètre dans les tunnels reliant les différents dômes. Que dire alors des nouveaux véhicules ? Mis à part les hélicoptères Venom et Havoc, vous vous retrouverez cette fois-ci aux commandes d'un robot bipède baptisé Raptor à la puissance de feu phénoménale, d'une voiture nommée Rhino qui vous servira lors des missions au sol, sans oublier le vaisseau Corsair disponible en fin de jeu pour des combats dans l'espace rappelant immédiatement Colony Wars. L'apport de ces nouveaux moyens de transport se révèle considérable, tant il enrichit le gameplay. Néanmoins, dans la forme, WOJ ne se démarque pas réellement de son aîné. Bien que les effets visuels accompagnant l'utilisation d'une de vos 25 armes ainsi que la destruction des différentes structures s'avèrent convaincants, les graphismes restent sombres et les problèmes d'affichage toujours trop présents. Pour le moment, si WOJ bénéficie d'une accessibilité et d'une diversité accrues, il manque encore à ce second essai un zeste de charisme qui lui permettrait de recevoir un accueil plus enthousiaste de la part du public. Il n'est pas certain que la série sorte enfin de sa confidentialité.



C'est aussi au volant d'une voiture qu'il faudra faire régner l'ordre.



Les vaisseaux du premier G-Police répondent toujours présents.





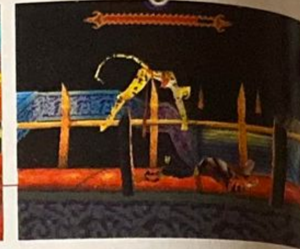
L'argent ne fait pas le bonheur

Prévu pour être l'un des titres phares de Psygnosis pour l'année 97, le premier G-Police avait par conséquent bénéficié d'un soutien publicitaire impressionnant. Pour vous donner une petite idée de l'investissement consenti, c'est près de 5,5 millions de francs qui avaient été déboursés uniquement pour les spots TV. Pourtant, malgré ce véritable matraquage télévisuel, G-Police est loin d'avoir obtenu les résultats escomptés. Souhaitons donc bonne chance au petit frère, en espérant qu'il parvienne à venger son aîné, lauréat tout de même du Milia d'Or 98 dans la catégorie jeux d'action. Les originaux sont toujours des incompris.

Par Edouard Duchamp

T'AÏ FU

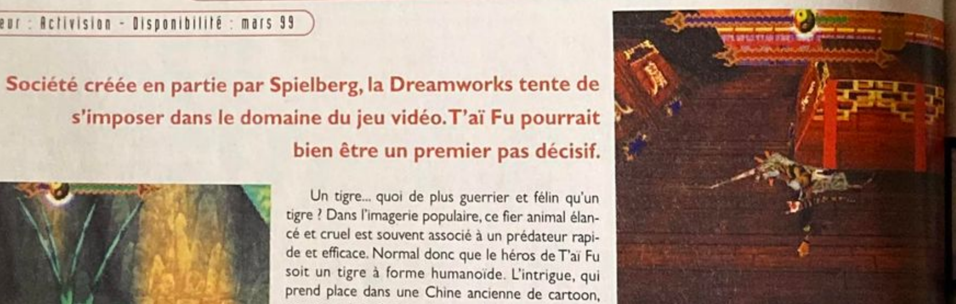




LORSQUE NINJA SE PREND POUR TIGROU...

Editeur : Activision - Disponibilité : mars 99

Société créée en partie par Spielberg, la Dreamworks tente de s'imposer dans le domaine du jeu vidéo. T'aï Fu pourrait bien être un premier pas décisif.



Sur le bateau pirate, T'aï est assailli par d'agressifs rats.



Les vastes univers permettent à T'aï d'exécuter parfois de spectaculaires bonds.

Un tigre... quoi de plus guerrier et félin qu'un tigre ? Dans l'imagerie populaire, ce fier animal élancé et cruel est souvent associé à un prédateur rapide et efficace. Normal donc que le héros de T'aï Fu soit un tigre à forme humanoïde. L'intrigue, qui prend place dans une Chine ancienne de cartoon, met en scène divers animaux chinois traditionnels qui, eux aussi, ont pris l'apparence humaine. On trouve les pacifiques pandas, les fourbes serpents et les terrifiants dragons. Le Maître Dragon, qui livre la guerre aux autres régions de Chine, a réduit à néant le clan de T'aï. Bien décidé à rendre justice, le brave T'aï part à travers le pays pour tuer le Maître Dragon et venger les siens. Tout un programme.

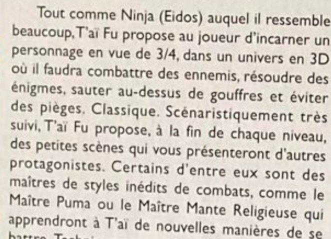
UN JEU DANS L'ESPRIT NINJA

Tout comme Ninja (Eidos) auquel il ressemble beaucoup, T'aï Fu propose au joueur d'incarner un personnage en vue de 3/4, dans un univers en 3D où il faudra combattre des ennemis, résoudre des énigmes, sauter au-dessus de gouffres et éviter des pièges. Classique. Scénaristiquement très suivi, T'aï Fu propose, à la fin de chaque niveau, des petites scènes qui vous présenteront d'autres protagonistes. Certains d'entre eux sont des maîtres de styles inédits de combats, comme le Maître Puma ou le Maître Mante Religieuse qui apprendront à T'aï de nouvelles manières de se battre. Techniquement assez bien conçu, T'aï Fu risque de se payer un petit succès lors de sa sortie, s'il parvient, dans sa version finale, à proposer un peu plus d'originalités que ce que nous avons vu jusqu'à présent.

SPIELBERG ET LES JEUX VIDÉO

Dreamworks Interactive s'est illustré, depuis bientôt un an, autant dans le monde du cinéma que dans celui des jeux vidéo. Entreprise fondée par Steven Spielberg et deux amis financiers, cette société profite, pour la conception de ses jeux vidéo, des structures mises en place pour les films. T'aï Fu en est la preuve directe, puisqu'il utilise des animations conçues par les studios d'animation créés lors de la réalisation du Monde Perdu. Toutefois, Dreamworks Interactive n'a pas non plus la meilleure des réputations dans le domaine du jeu vidéo. On se souvient de désastreux Monde Perdu.

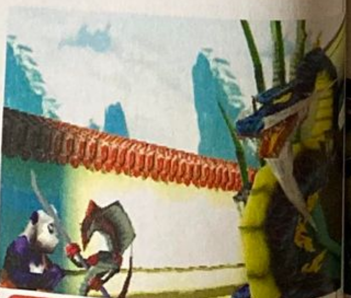
Plus d'informations sur http://www.dwi.com







Certains objets vous permettent d'être invisible quelques instants.



Le grand Maître Dragon est vraiment un être cruel.

Par Grégory Szriftgiser

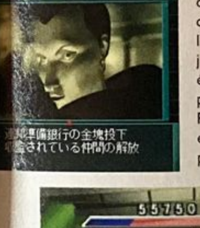
DEEP FREEZE

PIÈGE DE CRISTAL SUR PLAYSTATION

Editeur : Sammy - Disponibilité : non communiquée

Une réalisation à la Resident Evil pour un jeu d'action librement inspiré de Piège de Cristal.





Voilà un jeu qui n'est pas sans faire penser à Resident Evil. Le scénario vous place dans la peau d'un chef d'escouade qui, accompagné de son équipe, part en mission de sauvetage. Une bande de vilains pas beaux a, en effet, pris d'assaut un immeuble et il faudra, bien entendu, s'en débarrasser tout en sauvant les otages. Le point clé qui pousse la comparaison avec le hit de Capcom, c'est tout simplement le type de représentation choisi : décors pré-calculés, fixes, et personnages en 3D temps réel qui évoluent de pièce en pièce, avec des angles de caméra changeants. Située dans un futur proche, l'intrigue semble assez simple, tout comme la jouabilité. Vous pourrez cependant gérer équipement et comportement de vos coéquipiers, pour réaliser votre mission au mieux. Pour le moment, Sammy n'est pas représenté en France, mais si le titre fait suffisamment parler de lui, nul doute qu'il trouvera preneur.



Des indicateurs de visée apparaissent spontanément pour faciliter les tirs.







Par Kendy Ty

STREET FIGHTER ZERO 3

L'HISTOIRE SANS FIN

Editeur : Capcom - Disponibilité : non communiquée



Sorti récemment au Japon, ce nouvel opus de Street Fighter crée une fois de plus la surprise. On peut s'attendre à le voir arriver en Europe dans le courant de l'année 99.

La saga des Street Fighter ne s'arrêtera donc jamais ? Dans ce dernier épisode inspiré directement de la version arcade, de grands changements s'annoncent tout de même. Dieu merci ! Plus qu'une énième suite, vous découvrirez une compilation de 31 personnages venant des deux horizons de Street (Zero et Super) ainsi que des combattants issus d'anciens jeux de Capcom. Parmi le casting impressionnant on soulignera la présence de Hawk le chef indien, l'acrobatique Fei Long, Dee Jay le castagnettiste, Cody de Final Fight, Mika la catcheuse sentai, le retour de Blanka et de Honda ainsi que bien d'autres personnalités non moins charismatiques. Quelle kermesse !

UN DESSIN ANIMÉ VIOLENT

La qualité de la production reste dans la même veine que les précédents Street Zero, c'est-à-dire excellente. L'animation et les graphismes sont dignes d'un dessin animé ! Autrement, le titre propose des modes de jeu en sus comme par exemple le world tour, dans lequel vous pourrez accroître la puissance de votre personnage et sauvegarder ses caractéristiques via la Memory Card. Quant à la maniabilité, elle a été un peu modifiée pour contrer les anciennes techniques de combats utilisées par les joueurs expérimentés. Par exemple, les projections ne s'effectuent plus à l'aide d'un seul bouton mais trois en même temps. De plus, il est désormais possible de frapper un adversaire dans l'air lorsqu'il retombe (juggle) et de ce fait, de créer ses propres enchaînements. Outre ces innovations, la garde est maintenant munie d'une jauge qui, une fois épuisée, vous rend aussi inoffensif qu'une fourmis. Les créatifs seront donc enchantés ! Vivement que ce petit bijou sorte en Europe. Messieurs de Virgin (distributeur officiel de Capcom en Europe), le message est clair.



Blanka fait sa première apparition dans la saga Zero.



Les attaques spéciales sont particulièrement spectaculaires !



L'attaque de Vega occupe tout l'espace de l'écran.



Street Fighter Ex Alpha 2

Le vingt-sixième Street Fighter (toutes machines confondues) est en 3D puisqu'il s'agit ni plus ni moins de la suite du Ex disponible sur PlayStation. Tournant en ce moment dans les salles d'arcades, Blanka et Balrog font leur première apparition en polygones dans cet opus. Le titre annonce aussi la venue de nouveaux combattants (dérivés de Ken et Ryu) mais étonnamment, conserve le même système de jeu. Pour l'instant aucune mouture n'est en préparation pour la PlayStation mais mon petit doigt me dit que cela ne tardera sûrement pas...

Par Julien Chièze

BASTON et TIR, la PLAY fait dans le SUBTIL

C'EST DE L'ARCADE QUE NOUS VIENNENT, CE MOIS-CI, NOS DERNIERES INFORMATIONS SUR LES PROCHAINS TRANSFUGES DU JEU VIDÉO. AU PROGRAMME, DES COUPS, DES COMBATS ET DES TIRS, AUTANT DIRE QUE «SUBTILITÉ» NE DEVRAIT PAS ETRE LE MOT D'ORDRE DE CES PROCHAINS MOIS, AU PAYS DE LA RECONVERSION.





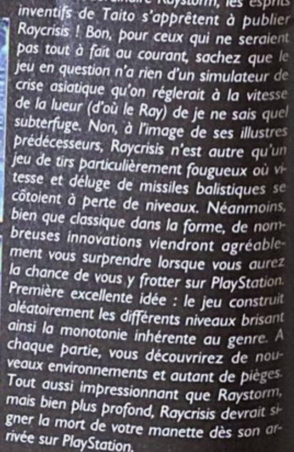


VAMPIRE SAVIOR EX EDITION

En tant qu'empereur incontesté du recyclage vidéo-ludique, Capcom se devait de proposer une suite à l'une de ses plus célèbres séries de combats en arcade, j'ai nommé Vampire Savior. Pourtant, avec le temps, le public est devenu de plus en plus exigeant. Désormais, à la vue d'un simple Turbo, Prime, Zero ou EX, apposé à la fin d'un titre, le joueur averti ne s'empêchera pas de garder sa menue monnaie ! A priori donc, en suivant à la lettre cette théorie de pacotille et probablement hâtive, Vampire Savior EX Edition ne s'annonçait pas sous les meilleurs auspices. Cependant, preuve de la médiocrité de ma théorie, le miracle eut lieu ! Ainsi, outre des graphismes détaillés et très colorés qui troubleront les rétines des amateurs de duels, les joueurs néophytes seront enchantés par la rapide prise en main du jeu. Le souci d'accessibilité est flagrant. Cependant, que les puristes ne s'inquiètent pas, car avec 18 personnages très typés dont 4 inédits exclusifs à cette version PlayStation, et une vaste étendue de possibilités de coups et pouvoirs spéciaux, la technique sera aussi de la partie. Délirant, dynamique et bien réalisé, Vampire Savior prouve que les Ex peuvent encore nous surprendre.

RAYCRISIS

L'un des rares points communs unissant Capcom à Taito est sans conteste l'art du recyclage ! Eh oui, dans les jeux vidéo, on ne se gêne pas pour exploiter les bons filons... jusqu'à l'écoeurement souvent. C'est ainsi qu'après nous avoir livré un honnête Rayforce et un extraordinaire Raystorm, les esprits inventifs de Taito s'apprêtent à publier Raycrisis ! Bon, pour ceux qui ne seraient pas tout à fait au courant, sachez que le jeu en question n'a rien d'un simulateur de crise asiatique qu'on réglerait à la vitesse de la lueur (d'où le Ray) de je ne sais quel subterfuge. Non, à l'image de ses illustres prédécesseurs, Raycrisis n'est autre qu'un jeu de tirs particulièrement fougueux où vitesse et déluge de missiles balistiques se côtoient à perte de niveaux. Néanmoins, bien que classique dans la forme, de nombreuses innovations viendront agréablement vous surprendre lorsque vous aurez la chance de vous y frotter sur PlayStation. Première excellente idée : le jeu construit aléatoirement les différents niveaux brisant ainsi la monotonie inhérente au genre. A chaque partie, vous découvrirez de nouveaux environnements et autant de pièges. Tout aussi impressionnant que Raystorm, mais bien plus profond, Raycrisis devrait signer la mort de votre manette dès son arrivée sur PlayStation.

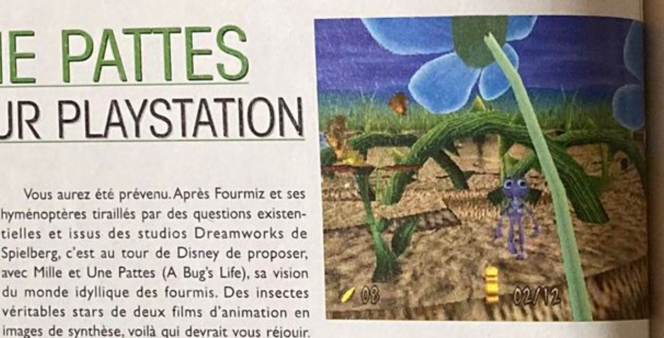


INTERDIT aux + de 18 ANS

PlayStation Mag suit la tendance ! Les jeux destinés aux plus jeunes joueurs sont de plus en plus nombreux. Vous retrouverez désormais ces titres dans cette nouvelle rubrique, avec les commentaires de nos plus jeunes collaborateurs, seuls véritablement aptes à juger des titres qui leur sont destinés.

Editeur : Disney Interactive - Disponibilité : avril 99

MILLE ET UNE PATTES
ÇA FOURMILLE SUR PLAYSTATION





Les sauterelles feront tout pour ralentir la progression de Flik

Vous aurez été prévenu. Après Fourmiz et ses hyménoptères tiraillés par des questions existentielles et issus des studios Dreamworks de Spielberg, c'est au tour de Disney de proposer, avec Mille et Une Pattes (A Bug's Life), sa vision du monde idyllique des fourmis. Des insectes véritables stars de deux films d'animation en images de synthèse, voilà qui devrait vous réjouir. Pourtant, dans ce duel au sommet entre les deux studios hollywoodiens (qui a plagié qui ?), Disney semble avoir pris un net avantage. Juge implacable, le public a en effet plébiscité le film de Disney lui permettant d'emmagasiner, en près de 7 semaines d'exploitation aux Etats-Unis et au Canada, la modique somme de 142 955 000 dollars (plus de 700 millions de francs), ainsi que la cinquième place au box office actuellement dominé par le Soldat Ryan de... Steven Spielberg ! La recette mise au point par l'oncle Walt fonctionne donc toujours et la simple évocation du nom Disney vaut bien toutes les publicités du monde. Cependant, en attendant la sortie du film dans nos salles obscures - qui a dit fourmilière ? - le 10 février, l'actualité de Mille et Une Pattes sur PlayStation vous fera patienter.







Une fois les quatre icônes en haut de l'écran collectées, de nouvelles options apparaîtront.

DE PIXAR AUX PIXELS

Les créateurs de Mille et Une Pattes ne sont pas des inconnus, encore moins des amateurs d'images de synthèse (voir notre Making Of, dans ce numéro). En effet, la société chargée de ce film d'animation en images de synthèse possède déjà à son actif la réalisation du précurseur Toy Story. Ainsi, après s'être entraînée à modéliser des poupées en plastique, la jeune société Pixar, dirigée par le facétieux John Lasseter, a souhaité donner vie à des fourmis virtuelles et s'est, pour cela, inspirée du film français, Microcosmos. Comme vous pouvez aisément le concevoir, de l'imagerie de synthèse au jeu vidéo, il n'y a qu'un pas ou plutôt qu'une patte ! De ce fait, en parallèle au film, l'idée d'un jeu PlayStation a émergé. Prévu pour le mois d'avril prochain, les toutes dernières images laissent présager du meilleur. Mille et Une Pattes s'oriente vers la plate-forme 3D, avec vue à la troisième personne et habillage graphique rappelant irrésistiblement un Spyro en plus fouillé et a priori en plus profond. C'est certain, l'action sera au rendez-vous.

Les fourmis sous les feux de la rampe

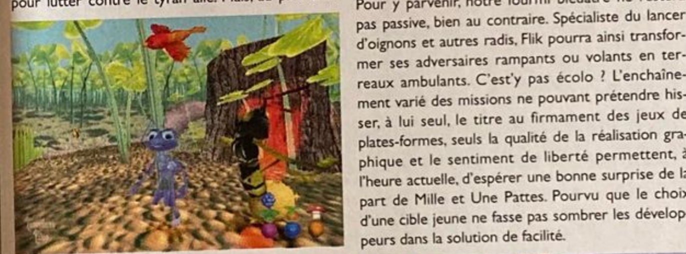
Comment tenter d'expliquer le soudain engouement suscité par les fourmis virtuelles ? Petits et faibles, ces insectes hyménoptères comprenant plus de 2 000 espèces différentes ne semblent pas encore avoir livré tous leurs secrets. Etonnamment bien organisées et structurées, les fourmis impressionnent aussi par leur prolifération unique. En effet, depuis plus de cent millions d'années qu'elles pullulent sur Terre, elles se multiplient au rythme inimaginable d'environ 700 millions d'individus par seconde (tandis que seuls 40 hommes naissent dans le même laps de temps) ! Si, sur le tas, un bon nombre périt quasi instantanément, l'ampleur du chiffre à toutefois de quoi faire réfléchir. Que se passerait-il alors, si cette civilisation animale se rebellait face à l'homme ? Derrière leurs airs bienveillants, n'avons-nous rien à craindre de Flik et ses amis ? Pas si sûr.



Les effets de lumière réussis participent à l'ambiance du jeu.

UN FOURMILLEMENT D'IDÉES ?

Au cours des 15 niveaux agrémentés de brefs préludes reprenant les séquences clefs du film, vous dirigerez l'intrépide fourmi Flik aussi bleue et chauve qu'un petit schtroumph qui aurait perdu son bonnet. Le slogan «Petit, mais costaud» appartient désormais tout aussi bien à la Pie qui Chante, qu'à Flik. Voilà comment tout à commencé... En gâtant les offrandes réservées aux sauterelles, Flik (doublé par Dave Foley en V.O.) s'attira les foudres de leur chef, le teigneux Hopper (la voix de Kevin Spacey). La fourmi tente alors de rassembler d'autres insectes, pour lutter contre le tyran ailé. Mais, au prix d'un quiproquo, c'est finalement une troupe de joyeux fêtards, peureux qui plus est, qui sera engagée. Flik ramènera-t-il le calme au sein de la fourmilière ? Pour y parvenir, notre fourmi bleuâtre ne restera pas passive, bien au contraire. Spécialiste du lancer d'oignons et autres radis, Flik pourra ainsi transformer ses adversaires rampants ou volants en tereaux ambulants. C'est'y pas écolo ? L'enchaînement varié des missions ne pouvant prétendre hisser, à lui seul, le titre au firmament des jeux de plates-formes, seuls la qualité de la réalisation graphique et le sentiment de liberté permettent, à l'heure actuelle, d'espérer une bonne surprise de la part de Mille et Une Pattes. Pourvu que le choix d'une cible jeune ne fasse pas sombrer les développeurs dans la solution de facilité.





Les fourmis ont normalement six pattes, mais Flik est si particulier.



En milieu urbain, vous devrez composer avec les détritus.







En utilisant vos courtes ailes, vous parviendrez à sauver la reine Atta.

L'avis de Morgan, 9 ans

Mille et Une Pattes est un film extraordinaire. C'est avec plaisir qu'on retrouve Flik la fourmi et les autres personnages dans le jeu. Sans être original, ni meilleur que Spyro, le jeu à l'air toutefois amusant. Un premier avis, avant de juger le jeu le mois prochain.





Par Julien Chièze

PLANETE RUSHES



Les jours se suivent et se ressemblent dans l'univers de la PlayStation. Ce mois-ci, retrouvez les histoires de gros sous qui agitent les éditeurs les plus influents, les accords de la dernière chance, sans oublier les infos les plus incongrues concernant la Play ! En deux pages, faites le plein de confidences sur la vie privée des acteurs principaux du milieu du jeu vidéo. Mieux que Gala, tiens ! La vérité est là, glissée entre vos mains.

Le nouveau pari de Fergus

Premier actionnaire d'Acclaim mais aussi co-fondateur et patron de Probe (Forsaken), Fergus Mc Govern semblait promis à un avenir fait de pixels, d'environnements 3D et de belles voitures, jusqu'à ce maudit 1er juin 1998 où sa vie bascula ! Néanmoins, pas la peine de sortir les mouchoirs, Fergus n'a rien de bien grave : il a juste décidé de démissionner de son poste. Désaccords et insatisfactions face à la qualité de la nouvelle gamme de produits made in Probe inaugurée par le très lobotomisant Batman et Robin l'ont, semble-t-il, motivé à prendre la poudre d'escampette. Partir, oui mais pour mieux rebondir. En effet, Fergus Mc Govern vient de se lancer dans un second défi, en créant une nouvelle société de jeu vidéo baptisée HotGen. Preuve du dynamisme et des espoirs suscités par la jeune entreprise, de nombreux accords avec des éditeurs et distributeurs viennent déjà d'être noués quelques jours à peine après sa création. En attendant les jeux, nous pouvons au moins leur souhaiter bonne chance.

Frayeurs sur moniteurs

Considérée par beaucoup comme l'une des séries cultes de la PlayStation, la saga Resident Evil n'a de cesse de s'exporter au-delà des frontières de Sony. Les prochaines victimes de l'adaptation de Resident Evil 2 ont toutes un point commun : elles possèdent une grosse boîte acquise à prix d'or et qui, unique récompense, s'amuse fréquemment à planter. Eh oui, après l'angoisse de «l'erreur système», le monde du PC va enfin connaître la frayeur ludique dans toute sa splendeur ! Hum !, les cartes 3D surpuissantes, qui se cantonnaient jusqu'à présent à ne faire tourner que des Quake-like plus beaux qu'intéressants, vont enfin pouvoir goûter aux délices d'un jeu à la fois techniquement abouti, original et terriblement envoûtant. Après s'être écoulé à près de 369 500 exemplaires en Europe, Resident Evil 2 aura attendu presque un an, avant de daigner pointer le bout de ses zombis sur PC.

Metal Gear au sommet

Parvenir à créer un produit original peut, à l'heure actuelle, déjà être considéré comme un exploit. Mais assurer son succès à l'échelle mondiale relève quasiment du miracle. L'exemple de Parappa the Rapper est flagrant, puisque malgré son carton au Japon, les marchés occidentaux lui avaient réservé un accueil assez mitigé ! Sans peur de l'amalgame, quelques observateurs avaient alors craint le pire pour Metal Gear Solid. A moins d'un mois de son déferlement sur l'Europe, Konami vient de dresser un premier bilan. Aussi étonnant que cela puisse paraître, MGS n'a pas connu un succès foudroyant au Japon avec «seulement» 800 000 unités vendues, ce qui renforce le contraste avec les Etats-Unis où le jeu a littéralement cassé la baraque en écoulant plus de 1 250 000 pièces ! Sans surprise, Konami se déclare donc satisfait des résultats de son produit phare, tout en attendant avec impatience le comportement de ce dernier sur le vieux continent. Toutefois, au-delà du simple bilan chiffré, les divergences que nous avions mises en lumière le mois dernier semblent se confirmer : l'activité PlayStation sur l'archipel, poumon essentiel de l'industrie du jeu vidéo, semble dangereusement marquer le pas. Que Sony se méfie de l'ampleur prise par ce sentiment de lassitude...



Mais qu'allait-il faire dans cette galère ?

Nom : Steve Fossett. Profession : établisseur de records. Navire : PlayStation ! Non, vous ne rêvez pas. Après s'être attaqué au football, au rallye et au snowboard, Sony Computer Entertainment Europe vient de se lancer avec Steve Fossett dans un nouveau défi d'ordre maritime cette fois. Marin et sponsor ont ainsi conçu un catamaran de course de 32 mètres composé exclusivement de fibre de carbone. Leurs objectifs se révèlent multiples puisqu'il s'agira de tenter de remporter le Trophée Jules Verne, d'établir un nouveau record transatlantique et de parvenir à parcourir la plus grande distance en 24 heures. Mais ce n'est pas tout. On parle aussi d'une tentative de record dans l'épreuve ralliant Newport aux Bermudes, du tour de Nouvelle-Zélande, du tour de Grande-Bretagne et de l'Irlande... Pour finir en apothéose, Steve Fossett et son catamaran PlayStation viseront la victoire lors de l'épreuve The Race, course à la voile autour du monde totalement inédite et sans aucune règle, à laquelle pourra participer tout type de bateau. Ouf, cette fois c'est fini. Ce programme 1999-2001 semble enthousiasmant, mais une question se pose tout de même : si le navire tient le coup, qu'adviendra-t-il du pauvre Steve Fossett ? Autant de courses en un si court laps de temps...

Take Two a le vent en poupe

A force de parler des magnats du jeu vidéo tels qu'Electronic Arts, Sony ou Squaresoft, on finirait presque par totalement éclipser les éditeurs économiquement plus modestes. En effet, si chaque mois quelques petits disparaissent, d'autres, en optant pour une production plus atypique, parviennent à tirer leur épingle du jeu. L'exemple de la firme Take Two est frappant. L'année 98 à peine achevée, l'éditeur s'est fièrement empressé de rendre public ses résultats. Grâce aux ventes exceptionnelles de Grand Theft Auto (le jeu polémique par excellence) et Railroad Tycoon 2, la société a réussi à amasser près de 191 millions de dollars, dépassant ainsi de plus de 100 millions de dollars son résultat 97 ! En pleine euphorie, Ryan Brat, patron de Take Two, se serait même permis d'ajouter que l'année 99 s'annonçait sous les meilleurs auspices dans l'optique d'établir un nouveau record ! Hum... ne nous emballons pas. Du calme mon gars, l'année commence à peine.

Les joueurs ont leurs raisons que la raison ignore

Les charmes de Miss Lara Croft seraient-ils en train de faner ? Au contraire ! Une fois de plus, fidèles au rendez-vous de la belle, depuis trois ans, vous avez été des milliers à plébisciter ses aventures. Les bugs, les incohérences, l'exploitation marketing exacerbée... rien ne pourra diminuer votre ardeur ! Sony l'a bien compris, en décidant de prolonger l'accord le liant avec l'égérie des jeux vidéo. Ainsi, Lara reprendra du service exclusivement pour Sony et ce jusqu'à Tomb Raider V ! Les seuls mystères entourant les deux titres à venir concernent le moteur 3D, mais aussi la console sur laquelle les jeux évolueront. Verrons-nous un Tomb Raider sur PlayStation 2 ? Cela semble bien parti, en tout cas.

Jeopardy ! Mais c'est Sony

A la suite de l'acquisition des droits d'exploitation de la version informatique du Trivial Pursuit, Sony Online a décidé d'élargir la palette de ses jeux sur Internet. Ainsi, c'est au tour de 2 nouvelles variantes du célèbre Jeopardy de venir compléter l'offre du géant nippon. Tandis que la première branche, ouverte le 19 janvier, s'oriente vers l'informatique, la seconde version, inaugurée le 8 février, axera ses questions sur le sport. Pour Lisa Simpson (!), dirigeante de Sony Online, le succès de ces nouvelles versions ne fait aucun doute : «La plupart des gens ont énormément apprécié notre Jeopardy ! Online et en ont ainsi participé au jeu le plus populaire du Net. Grâce à ces nouvelles versions, qui toucheront un public encore plus large, nous souhaitons prolonger le succès de notre licence Jeopardy !» Vous l'aurez compris, à l'image de la série des Street Fighter de Capcom, Sony désire rentabiliser son produit au maximum. Et lorsqu'on connaît les tarifs auxquels se négocient les bandeaux de pubs sur des sites de cette importance, on a de bonnes raisons de penser que le pari semble peu risqué. Alors, si vous aussi, vous souhaitez tenter votre chance au Jeopardy ! ou vous mesurer aux questions proposées par le Trivial Pursuit du site de Sony Online, une seule adresse : Station@sony.com

Psygnosis s'unit à Activision

Décidément pas une semaine ne s'écoule sans qu'une info cruciale concernant Psygnosis ne voit le jour. En ce merveilleux mois de février, nous venons ainsi d'apprendre qu'après avoir contacté quelques sociétés de distribution U.S. telles que GT Interactive, Psygnosis venait de signer, le 14 janvier, un accord avec Activision. Selon les termes du contrat, au cours des deux prochaines années, Activison s'occupera désormais de la distribution et de la vente de l'ensemble des produits Psygnosis aux Etats-Unis et ce, à dater du 1er février 99. Délibérément optimiste, Gary Johnson, directeur du management chez Psygnosis, explique les raisons de ce choix : «Nous avons été très impressionnés par le succès grandissant d'Activison et nous pensons qu'en associant leur large réseau de distribution à nos produits, nous pourrons ensemble enregistrer de bons résultats sur le marché américain.» En ce qui concerne le patron d'Activision, Ron Doomink, l'enthousiasme était aussi de rigueur : «Nous sommes très excités d'amorcer notre collaboration avec Psygnosis, dont la qualité des softs va contribuer à améliorer notre poids au sein du marché du jeu vidéo.» Mais signer avec un grand distributeur, permettra-t-il aux futures productions Psygnosis à la qualité si contrastée de sortir définitivement la tête hors de l'eau ?



La PlayStation et le Monde

La famille PlayStation n'a de cesse de s'élargir. Aujourd'hui, vous qui lisez ces lignes, apprenez que 50 millions d'individus dans le monde ont un jour accueilli une PlayStation ! Si vous mettiez toutes les consoles sur la tranche, vous obtiendriez une tour de 13 500 km de hauteur ! Vertigineux n'est-ce pas ? En France, où la PlayStation occupe 75 % du marché du jeu vidéo des consoles de salon, Sony est parvenu à écouler 3 millions de machines depuis son lancement en septembre 95 ! Pas étonnant alors d'entendre qu'au sein de l'Hexagone l'activité globale liée à la PlayStation représente environ 2,8 milliards de francs. Pour vous permettre de mieux prendre conscience de l'ampleur du phénomène PlayStation, voici un petit tableau récapitulatif portant sur le nombre de consoles vendues selon les régions du monde :

Etats-Unis : 19 350 000
Europe : 16 400 000 (dont 3 millions en France)
Japon : 14 250 000

Un concentré de Final Fantasy

Dans son éternelle quête vers la maximisation des profits, l'éditeur Squaresoft vient d'annoncer, pour le 11 mars au Japon, la sortie d'une compilation «édition limitée» comprenant Final Fantasy IV, V, VI (le véritable chef-d'oeuvre de la série) ainsi qu'un réveil matin estampillé du logo de la saga légendaire ! Comme vous avez pu le découvrir à la lecture du Portrait du mois dernier, ces trois épisodes avaient été créés à l'origine pour la console 16 bits de Nintendo. Ne vous attendez donc pas à des graphismes haut de gamme, puisque seules une ou deux cinématiques ont été ajoutées. Néanmoins, en termes de scénario et de durée de vie, ces aventures n'ont rien à envier au déjà mythique Final Fantasy VII. Pour preuve, le magazine Famitsu, qui fait figure de référence au Japon, a décerné à cette compil' la note de 54/60 ! Le moins qu'on puisse dire, c'est qu'un mois, jour pour jour, après la sortie de Final Fantasy VIII (le 11 février), les Japonais risquent de frôler l'indigestion.

Les incontournables
Les plus attendus

Comme prévu, peu de véritables changements dans nos Incontournables. Cependant, une meilleure visibilité des sorties de cette année 1999, nous permet de mettre à jour nos plus attendus de la rédaction. Une fois encore, et ce dans toutes les catégories, quelques grands moments de jeu vidéo en perspective.

LES INCONTOURNABLES — LE PLUS ATTENDU

Course auto


Gran Turismo
Editeur : SONY C.E.


Colin McRae Rally
Editeur : Codemasters


Rollcage
Editeur : Psygnosis

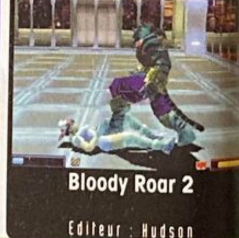

Ridge Racer Type 4
Editeur : Namco

Combat


Tekken 3
Editeur : Namco


Soul Blade
Editeur : Namco


Rival Schools
Editeur : Capcom

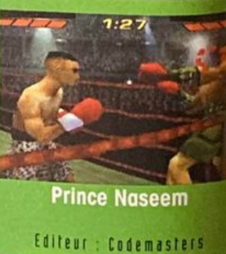

Bloody Roar 2
Editeur : Hudson

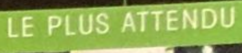
Sport

FIFA 99
Editeur : EA Sports

Yannick Noah All Stars Tennis'99
Editeur : Ubi Soft


Knockout Kings 99
Editeur : EA Sports


Prince Naseem
Editeur : Codemasters

LES INCONTOURNABLES —  LE PLUS ATTENDU

RPG/aventure


Final Fantasy VII
Editeur : Squaresoft


Les Boucliers de Quetzalcoatl
Editeur : Sony C.E.


Wild Arms
Editeur : Sony C.E.J


Final Fantasy VIII
Editeur : Squaresoft

Action/aventure


MediEvil
Editeur : Sony C.E.


L'Exode d'Abe
Editeur : GT Interactive

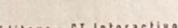

Tomb Raider III
Editeur : Eidos


Metal Gear Solid
Editeur : Konami

Jeux de tirs


Colony Wars Vengeance
Editeur : Psygnosis




Duke Nukem 3D
Editeur : GT Interactive


Exhumed
Editeur : Take 2 Interactive

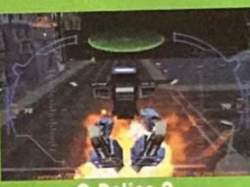

G-Police 2
Editeur : Psygnosis

Plate-forme


Crash Bandicoot 3
Editeur : Sony C.E.


Spyro le Dragon
Editeur : Sony C.E.


Gex 3D
Editeur : Take 2 Interactive


Mille et une Pattes
Editeur : Disney Interactive

Bizarre


Devil Dice
Editeur : Sony C.E.


Music
Editeur : Codemasters


Bust a Groove
Editeur : Enix


UM Jammer Lammy
Editeur : Sony C.E.

Par gana@joystick.fr

INTERNET

Ce mois ci, c'est le petit Fabien 5 ans des Deux Sèvres qui m'écrit pour me demander de passer son nom dans le magazine afin, m'explique-t-il «de me taper Mme Pinchard, ma pédiatre». Voilà qui est fait. Bonne chance Fabien, n'oublie pas de te couvrir. gana@joystick.fr

LE NET C'EST LA FÊTE @

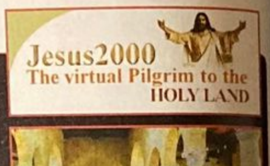
Soyez prêt pour le Gananium



Moi qui normalement n'arrive pas à planifier ma vie sur 2 jours, j'ai décidé de me prendre en main et de préparer dès aujourd'hui l'arrivée de l'an 2000. J'ai déjà plus 300 kilos de glaçon, 500 ballons gonflés à l'hélium, 20 kilos de serpentins, Eva une strip-teaseuse connue pour sa souplesse spectaculaire et les volumes 1 à 8 de «Karaoké Party Fun !». Si avec tout ça je ne passe pas le meilleur jour de l'an de ma vie je n'y comprends plus rien.

http://www.jepa.co.uk/scripts/2000.html

Mc Jésus



On vient de retrouver les traces de Jésus sur Internet, et je dois dire qu'il a pas mal changé le bougre. Costume trois pièces Armani, clous en or, et un sondage auprès des scouts de France pour lui trouver un nom jeune dont voici les résultats.

3 % .... Jésus mon Copain
17 % .... Jésus Rulez
21 % .... G-zu
24 % .... MC Jésus
38 % .... Jésus 2000

Sur la page vous pourrez par exemple assister à la cyber messe sur Internet, et entreprendre des cyber pèlerinages, acheter des souvenirs cyber chers. www.jesus2000.com.

Erreur de VXD type XB-12GvB

Comme vous en avez de la chance vous adeptes des consoles, jamais de patch à mettre ni de problèmes de conflits d'irq, pas de drivers à mettre à jour, aucune incompatibilité entre vos périphériques... si ça c'est pas la vie de château. Sur http://ezzell.org/Error_Contest/Error_Contest.html on trouve des tonnes de messages d'erreur tous plus débiles les uns que les autres. Quelques exemples bien honteux :

«Error: Keyboard not found. Press <F1> to continue» qui donne en français : «Erreur : le clavier n'est pas branché, appuyer sur <F1> pour continuer.»

«Cannot delete tmp150_3.tmp : There is not enough free disk space. Delete one or more files to free disk space, and then try again» qui signifie : «Impossible d'effacer le fichier tmp150_3.tmp : pas assez de place sur le disque dur. Effacer avant un ou plusieurs fichiers»

Copy Profile Error
The operation completed successfully.
OK

Internet Services Manager
Error 51201 occurred. Error message not found.
OK

« Erreur : message d'erreur non trouvé »

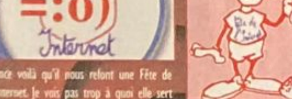
$haquille O'neal.bmp



Fin de la grève : la saison de la NBA reprendra le 2 février. Du coup les joueurs commencent à faire les comptes pour voir combien ils ont perdu. Pour arrondir leur fin de mois, certains auraient même vendu un rein pour s'acheter un ballon neuf. Shaquille O'neal lui sait exactement combien il perd chaque seconde. Chaque matin il se connecte sur Internet, essaye de taper avec ses si grands doigts http://www.latimes.com/HOME/NEWS/SPORTS/TEAMS/LAKERS/SHAQOMETER/shaqometer.html sans se tromper et regarde l'ampleur des dégâts.

Fête de Le Internet





Mince voilà qu'il nous refont une Fête de l'Internet. Je vois pas trop à quoi elle sert en plus cette fête. Déjà la fête des grand-mères je trouvais ça limite gonflant, mais bon je peux concevoir qu'on veuille relancer la vente des pâtisseries. Mais Internet, comme si on allait offrir une cravate à France Télécom. Ça a l'air de bien marcher de créer des fêtes, moi aussi je vais en faire :

Fête des évidences (les gens sortiraient en liesse dans la rue pour y faire des choses évidentes comme traverser sur les clous, vérifier dans leurs poches qu'ils ont bien leur Carte Orange). Fête du chantage (les gens toujours en liesse sortiraient tous dans la rue pour y poster leurs lettres anonymes). Fête de la sidérurgie (les gens sortiraient dans la rue et feraient fondre des voitures. C'est une spécialité strasbourgeoise me dit-on).

http://www.fete-internet.fr/accueil.htm

«Le meilleur site de toute la NFL» (George Eddy)



LYCOS PRESENTS: The Official Web Site for Super Bowl™ XXXIII

SUPERBOWL.COM

Super Bowl™ XXXIII Sun. Jan 31, 1999 6PM EST - Fox South Florida

Je ne suis pas passionné par le foot américain. En fait je crois que je trouve ça lourd, pourri par l'argent, affreusement lent et chiant, pinailleur, compliqué pour rien, inutilement sanglant, et systématiquement saucissonné de coupures pubs super longues. Pourtant chaque année je ne peux pas m'empêcher de regarder la finale sur Canal Plus. Je me suis longtemps demandé pourquoi, et c'est en mangeant mon sandwich grec à peine mort de ce midi que j'ai eu la révélation : le truc qui me plaît c'est quand George Eddy parle pour combler les vides de la pub que les Américains s'enfilent. Du coup ça donne :

«C'est lui la meilleur boteur de toute la NFL»

«WATCH IT MAMA !!»

«Oh mon dieu il a mis son pied dans son bouche !»

«BABABOUUUUMM il a pénétré la défense comme dans la motte de le beurre»

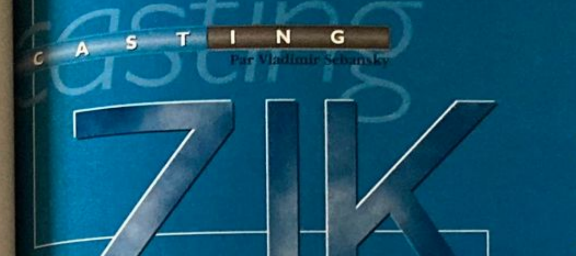
«Avec cette passe de 40 yards, c'est lui qui devient le meilleur lanceur de toute la NFL»

Je suis certain que, comme Jane Birkin, Enrico Macias ou Popeck, ce mec fait semblant d'avoir un accent.

http://www.superbowl.com/

http://www.nfl.com

Par Vladimir Sebansky

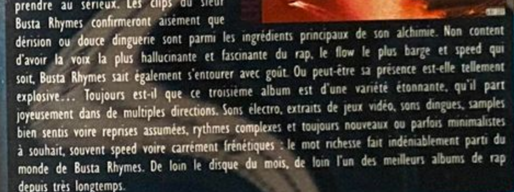


Si vous ne trouvez pas votre bonheur, dans cette sélection d'albums du mois, c'est que vous avez les joypads de votre PlayStation enfoncés bien trop profondément dans les oreilles. Sortez-les donc.

DU BONHEUR ABSOLU

Busta Rhymes

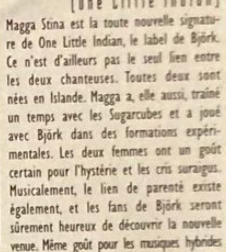
Extinction Level Event [Elektra]



S'il fallait encore convaincre les sceptiques, ce troisième album de Busta Rhymes fera très certainement l'affaire. Convaincre que le gars Busta est, de loin, le meilleur rapeur à traîner à proximité de nos oreilles en ce moment. Extinction Level Event joue, c'est la mode chez ces messieurs du hip hop semble-t-il, avec le thème de la fin du monde, de l'apocalypse qui va nous tomber sur le coin de la tronche. Mais avec humour, heureusement, sans trop se prendre au sérieux. Les clips du sieur Busta Rhymes confirmeront aisément que dérision ou douce dinguerie sont parmi les ingrédients principaux de son alchimie. Non content d'avoir la voix la plus hallucinante et fascinante du rap, le flow le plus barge et speed qui soit, Busta Rhymes sait également s'entourer avec goût. Ou peut-être sa présence est-elle tellement explosive... Toujours est-il que ce troisième album est d'une variété étonnante, qu'il part joyeusement dans de multiples directions. Sons électro, extraits de jeux vidéo, sons dingues, samples bien sentis voire reprises assumées, rythmes complexes et toujours nouveaux ou parfois minimalistes à souhait, souvent speed voire carrément frénétiques : le mot richesse fait indéniablement parti du monde de Busta Rhymes. De loin le disque du mois, de loin l'un des meilleurs albums de rap depuis très longtemps.

Magga Stina

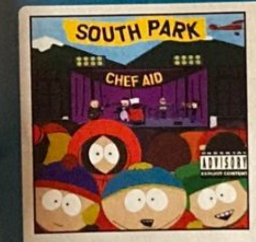
An Album [One Little Indian]



Magga Stina est la toute nouvelle signature de One Little Indian, le label de Björk. Ce n'est d'ailleurs pas le seul lien entre les deux chanteuses. Toutes deux sont nées en Islande. Magga a, elle aussi, traîné un temps avec les Sugarcubes et a joué avec Björk dans des formations expérimentales. Les deux femmes ont un goût certain pour l'hystérie et les cris suraigus. Musicalement, le lien de parenté existe également, et les fans de Björk seront sûrement heureux de découvrir la nouvelle venue. Même goût pour les musiques hybrides technoïdes et pops, les mélodies inspirées et les dérapages expérimentaux de-ci de-là. A l'arrivée, un disque à écouter sans broncher, des ambiances à la Cranes mais en plus joyeux et festif. Une chouette nouveauté. Bienvenue.

Chef Aid

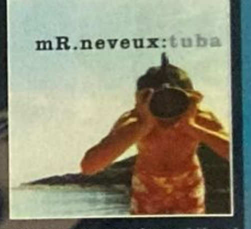
The South Park album- [Sony Columbia]



Sans doute la série animée la plus thrash depuis Beavies and Butt-head, South Park nous fait bien rigoler avec le ventre. La rigole s'étend maintenant jusqu'à nos platines, la bande de Cartman ayant décidé de ne plus nous lâcher. Si cet album commence avec le générique que nous connaissons tous, interprété par les excellents barjos de Primus, il ira beaucoup plus loin, abordant tous les styles : rap, punk, funk et autres objets musicaux indéterminés. On retrouvera ainsi les gars de Devo, Monsieur Ol Dirty Bastard, Wyclef Jean, Rancid, Ween ou encore ce gros ringard de Meat Loaf ou la très excitante Lil'Kim. Bref, y a du beau monde. Pas toujours pour le meilleur, avouons-le. Ça vaut le détour tout de même, ne serait-ce que pour l'objet du culte et pour écouter Chef himself dans ses multiples interventions qu'on appréciait déjà tant dans la série, ou pour écouter Cartman chanter et s'énerver sur Come Sail Away.

mR. Neveux

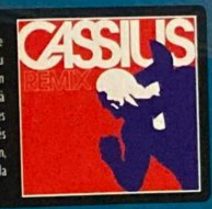
Tuba [Milk Recordings/PIAS]



A force, on cessera de faire remarquer toutes ces incursions de musiciens français dans les musiques nouvelles. Un de plus. Et les voilà qui signent Outre-Manche, en plus, comme pour mieux agacer les protectionnistes British. Claviers tarés, rythmes hypnotiques parfois samplés (avec grand éclectisme s'il vous plaît), pas de chant mais quelques voix de temps en temps, le mystérieux mR. Neveux touche à tout et s'amuse avant tout, semble-t-il, et nous avec. Structures bizarres, ambiances barrées qui restent sombres un instant, un peu noires, avant de filer des coups de pieds dans tous les sens juste pour la rigole. La famille musicale de ce Monsieur-là, qu'il soit neveux ou pas, n'est pas évidente à cerner, peut-être beaucoup trop large. Famille nombreuse qui se joue des liens de parenté et des descendances, qui tord toutes les branches de l'arbre généalogique. Bref, un bien bel objet qui s'écoute, une découverte qui nous plaît à mort. On a déjà hâte de croiser à nouveau ce Neveux-là !

Cassius

Cassius 99 [Virgin]



Il faudrait être sourd pour ne pas connaître ce Cassius 99-là, tant le matraquage organisé s'est bien orchestré ces dernières semaines. Peu importe, à chaque fois qu'on le croise, clipement ou radiosement, on l'aime un peu plus. Il ne nous quitte plus le gars Cassius et le voilà qui squatte les charts européens. Et, derrière lui, se cachent ces Messieurs Zdar et BoomBass, les deux Français aux identités multiples, aux activités incessantes. Alors, en attendant l'album, contentons-nous du single du super héros de la house à la FRAMçaise, la meilleure du monde de nos jours !

Le Scénario

Méninges en Vrac [Back-Up Records]



Si le rap français est moribond ces derniers temps, uniformisé ou carrément variétoche, quelques énergumènes traînent tout de même du côté de l'originalité et de la différence. C'est le cas de nos gars du Scénario, plein de fraîcheur et d'humour, ce trio originaire du Sud de la France et maintenant parisien depuis quelques années pour mieux se faire entendre, nous propose son premier album. Quelques titres carrément formidables sont à découvrir sur Méninges en Vrac, comme Promis juré ou Pas l'temps, une parodie de Gainsbourg tordante. D'autres titres plus mièvres sont malheureusement eux aussi gravés sur l'album (En Vogue ...). Bref, oublions-les et concentrons-nous sur la bonne moitié. Le Scénario ne se prend pas trop au sérieux, une maladie pourtant répandue dans le rap français, et promet que le meilleur du groupe est encore à venir. A surveiller.

Par Dave Martinuyk et François Tarrain

Au cœur de l'image

ELLES HABILLENT LES JEUX, DONNENT L'ATMOSPHERE, LE TON ET METTENT EN AVANT LE SAVOIR-FAIRE TECHNIQUE D'UNE ÉQUIPE. LES IMAGES DE SYNTHESE FONT PARTIE, TOUT EN LEUR ÉTANT EXTERNES AUX JEUX VIDÉO. TOUTEFOIS, CERTAINES SOCIÉTÉS COMME ODDWORLD OU DREAMWORKS TENTENT, SUIVANT EN CELA LA PROGRESSION TECHNOLOGIQUE, DE MÉLANGER LES DEUX DISCIPLINES. LA PUISSANCE DES MACHINES AIDANT, LES JEUX VIDÉO DEVRAIENT AVOIR, TRES RAPIDEMENT, UNE TOUTE AUTRE ALLURE.

Illustration O.D.T © Psygnosis

Illustration L'Exode d'Abe © Oddworld

Avec l'avènement des consoles possédant un lecteur de CD-Rom, les développeurs ont découvert un nouveau champ d'investigation, dans la création de leurs jeux : les images de synthèse. Cette véritable révolution, rendue possible par la grande capacité de stockage d'un CD (environ 650 Mo) a entièrement transfiguré la conception des jeux vidéo. Avant cette ère de l'image de synthèse, la génération des consoles 16 bits, limitée d'un côté par le support cartouche et de l'autre par une faible puissance de calcul, ne proposait que peu de fioritures. L'intro plantant le scénario se limitait à quelques écrans fixes agrémentés de textes, le tout saupoudré d'une mélodie souvent crispante… Bref, à l'époque, on se contentait de peu. Mais, replacées dans leur contexte (la PlayStation n'existait alors qu'en rêve), ces intros - qui nous semblent aujourd'hui si kitsch - faisaient notre bonheur de joueur !

Et la PlayStation arriva

Depuis, les choses ont bien changé. Avec le lancement de la PlayStation en 1994, les développeurs ont appris à maîtriser l'image de synthèse et ses outils. Ils en ont fait un ingrédient indispensable et incontournable pour toute production qui se respecte.

Malheureusement, cette systématisation de la «scène-cinématique-qui-en-fout-plein-la-geule» s'apparente parfois à un piège marketing, pour donner envie au consommateur d'acheter le jeu. En clair, l'expérience nous a prouvé que, bien souvent, un produit qui use et abuse à outrance des images de synthèse se révèle finalement creux et sans intérêt. Dans bien des cas, présenter un titre par l'intermédiaire de son intro (dans une publicité, par exemple) se révèle flatteur. On se dit qu'avec une telle débauche d'images de synthèse, le reste du jeu ne peut être qu'aussi beau et bon… Alors qu'il s'agit bien souvent d'un «cache misère» tape-à-l'œil !

Cependant, les scènes cinématiques peuvent également servir à bon escient le concept d'un jeu. Car elles nous permettent parfois de nous immerger complètement dans le scénario, de mieux cerner les personnages et l'ambiance générale. Elles peuvent également dévoiler, au fur et à mesure de l'aventure, les tenants et aboutissants du scénario ou encore la trame dramatique. Dans ce cas, lorsque le fond est aussi bon que la forme, on ne peut qu'applaudir des deux mains le talent et la créativité des équipes de développement !



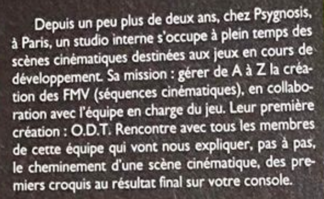
Dans cinématique, il y a

cinéma ! Eh oui, la frontière qui sépare les jeux vidéo du 7e art est de plus en plus mince. Ce, rapprochement entre deux métiers apparemment bien différents signifie-t-il, qu'à terme, ils pourraient fusionner ? Nous sommes en droit de le penser, et ce pour plusieurs raisons. Primo, l'industrie du jeu vidéo s'est dotée, au fil des années, de moyens quasi hollywoodiens dans le développement de ses produits. Budgets faramineux, scénarios riches et complexes qui «racontent des histoires», outils de développement à la pointe de la technologie… Les concepteurs de jeux se prennent désormais pour des metteurs en scène ! Secundo, le cinéma fait de plus en plus appel à l'imagerie de synthèse, en partie pour créer des effets spéciaux, mais aussi pour réaliser des films intégralement en images de synthèse. Ce savoir-faire acquis en matière de créations numériques permet à certains studios U.S. de se lancer dans l'aventure du jeu vidéo, à l'image de Dreamworks SKG et de sa division Dreamworks Interactive.



Moralité, si l'on considère l'évolution galopante des technologies, les développeurs auront à leur disposition - dans un futur proche - une telle puissance de calcul, qu'ils pourront créer des jeux visuellement parfaits. Dès lors, les spectateurs ou les joueurs ne pourront plus faire la différence entre le virtuel et la réalité. Après les jeux dont vous êtes le héros, bientôt, sur vos écrans, les films dont vous êtes le héros !

Le studio FMV Psygnosis



Le studio FMV de Psygnosis au grand complet. De gauche à droite : Cédric Poligné (Designer), Pierre Chanut (Graphic Artist), Franck-Noël Lapierre (3D Artist), Jean-Christophe Drouin (Lead Artist), Philippe Tesson (Art Manager), Michel Winogradoff (Sound Supervisor) et Nicolas Meylaender (Script Writer et traducteur).

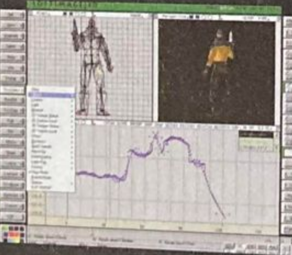
Depuis un peu plus de deux ans, chez Psygnosis, à Paris, un studio interne s'occupe à plein temps des scènes cinématiques destinées aux jeux en cours de développement. Sa mission : gérer de A à Z la création des FMV (séquences cinématiques), en collaboration avec l'équipe en charge du jeu. Leur première création : O.D.T. Rencontre avec tous les membres de cette équipe qui vont nous expliquer, pas à pas, le cheminement d'une scène cinématique, des premiers croquis au résultat final sur votre console.

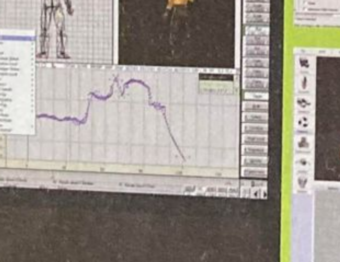
Producer : le médiateur

Le producer joue un rôle de coordinateur entre les équipes en charge de la partie jouable du jeu et le studio spécialisé dans les scènes cinématiques. Pour O.D.T, c'est à Jean-Baptiste Bolcato qu'incombait cette tâche. «Mon job consiste à organiser le dialogue entre les différents intervenants du développement. Au stade embryonnaire du projet, on définit avec les développeurs la ligne directrice du jeu. A partir d'un embryon d'histoire, il faut faire ressortir un storyboard, avec les personnages principaux, les ennemis, le scénario et le cheminement général de l'aventure. Une fois ce squelette mis en place, l'univers graphique est défini en amont par les game designers chargés de développer l'intégralité des scènes jouables du jeu. A partir des premières esquisses de niveaux, le studio FMV peut alors entrer en action.» Au-delà de sa tâche d'organisation et de coordination, Jean-Baptiste doit également s'assurer de la bonne cohérence entre les FMV et le reste du jeu. Et, dans cette optique, il pense qu'avec les nouvelles générations de consoles, les jeux auront de plus en plus tendance à ressembler aux cinématiques, ce qui permettra aux développeurs d'enchaîner naturellement les scènes pré-calculées avec les phases d'action en temps réel. Un peu comme l'a fait Oddworld Inhabitants, dans l'Exode d'Abe… mais avec des univers en 3D !



Une des nombreuses pages du storyboard d'O.D.T. II présente de manière schématique la trame de l'aventure.





La Motion Capture se déroule en trois étapes : la séance de prises de vues avec un acteur (ci-dessous à gauche), son importation sous le logiciel Soft Image où sont appliquées les textures (ci-contre), et enfin l'intégration du personnage animé dans le décor (ci-dessous à droite).



LEXIQUE

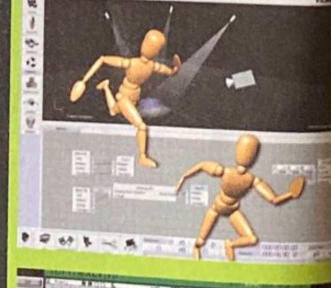
■ SCENE CINÉMATIQUE (FMV POUR FULL MOTION VIDEO, EN ANGLAIS)
Dans un jeu vidéo, les scènes cinématiques sont l'ensemble des séquences animées non jouable. Le joueur assiste en spectateur à la présentation du scénario, des personnages et de l'univers dans lequel il va évoluer. Les scènes cinématiques peuvent utiliser trois types d'images : la vidéo compressée, le moteur 3D du jeu et les images de synthèse.

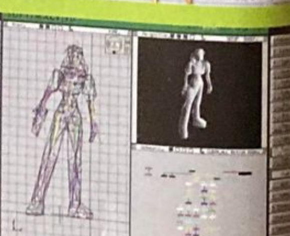
■ IMAGE DE SYNTHESE (CGI POUR COMPUTER GENERATED IMAGES, EN ANGLAIS)
Pour qu'une image (ou une animation) soit «de synthèse», elle doit répondre à deux critères : ne pas exister dans la réalité et avoir été obligatoirement créée et calculée sur un ordinateur, donc être numérique.

■ IMAGE EN HAUTE RESOLUTION (HIGH-RES)
Il s'agit d'une image de synthèse fixe calculée par ordinateur. Ce type de visuel est utilisé pour la quasi totalité des couvertures de magazines spécialisés dans le jeu vidéo. Bien souvent, elles sont créées et fournies par les développeurs eux-mêmes.

■ ALIAS/WAVEFRONT/SOFT IMAGE/AUTODESK 3D STUDIOS
Il s'agit des 3 logiciels leader dans la création d'images de synthèse. Ils sont utilisés par les développeurs de jeux mais aussi par l'industrie du cinéma pour la réalisation d'effets spéciaux numériques.

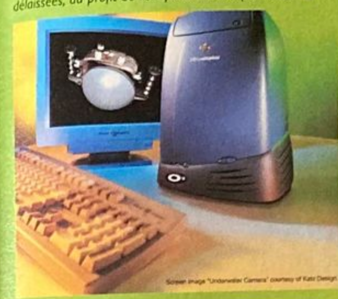






LEXIQUE (SUITE)

■ SILICON GRAPHICS
Les stations de travail Silicon Graphics sont de gros ordinateurs spécialisés dans l'image de synthèse. Leur prix exorbitant (de 60 000 à un million de francs, pour un super calculateur) en fait des machines destinées aux professionnels. Certains développeurs les ont d'ailleurs partiellement délaissées, au profit de «simples» PC très puissants. ■



Screen image "Underwater Camera" courtesy of Kato Design.

Lead artist

Le rôle de Jean-Christophe Drouin consiste à manager les membres du studio FMV. En clair, il gère les plannings et attribue à chacun sa tâche du moment. D'autre part, il modélise en 3D les personnages présents dans le jeu, à partir de dessins précis, fournis par un illustrateur externe, et s'occupe de gérer la motion capture de leurs animations. Après avoir donné vie à ces personnages, ils seront intégrés dans les décors composant la scène cinématique.

Script writer

Derrière ce nom barbare se cache un homme qui travaille à cheval entre les game designers et le studio FMV. Il doit «convertir» sous forme d'un storyboard la trame grossière du jeu. Pour O.D.T, Nicolas Meylaender a donc dû imaginer un scénario cohérent pour que les FMV s'enchaînent logiquement avec les phases de jeu. A la base, les informations qui lui sont fournies sont très basiques, genre : «Il y a une tour, des mecs se plantent dessus et ils doivent se battre pour survivre». Partant de là, Nicolas définit une histoire, fait un peu de recherche graphique et pond un storyboard de l'ensemble des scènes cinématiques. Le tout sert de base de travail au reste de l'équipe. Parallèlement, il écrit les dialogues qui viendront ponctuer les séquences. Ses outils de travail : du papier, un crayon et un traitement de texte.

ÇA COUTE COMBIEN ?

■ *Le coût des scènes cinématiques d'O.D.T a représenté environ 10 % du budget total de développement du jeu. Mais ce ratio peut atteindre des proportions beaucoup plus importantes, selon le type de produit développé. Pour un projet comme Wing Commander IV, il avoisine plus les 50 % !* ■

Designer

A partir du storyboard, le designer crée, sur papier, des décors pour les cinématiques en adéquation avec les phases de jeu. Cédric Poligné, fraîchement arrivé chez Psygnosis, après un passage à l'école des Gobelins, imagine donc les ambiances et l'architecture des lieux où seront intégrés les personnages. Ensuite, il les convertit sur ordinateur, en les modélisant et en «posant» les textures, réalisées sous Photoshop, sur les éléments du décor. Pour dynamiser ces scènes figées, des objets animés y sont ajoutés. Mais là, c'est un peu le job de tout le monde ; chacun se fendant volontiers de sa petite anim' perso !

Graphic artist

Le rôle du graphic artist rejoint, sur plusieurs points, le travail du graphiste. Lui aussi s'occupe du design et de la modélisation des décors, mais il intègre également les personnages animés par le lead artist, grâce au logiciel Softimage. La difficulté de cette opération est d'avoir une parfaite cohérence entre les décors et les personnages, afin que les deux se «fondent» dans la scène, sans qu'il y ait de bugs. Pour la surmonter, Pierre Chanut essaye, autant qu'il peut (en collaboration avec le designer), de concevoir les décors en fonction des animations des persos qui lui sont fournies.

3D artist

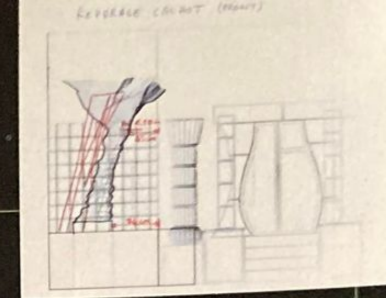
Le rôle du 3D artist est très vaste. Franck-Noël Lapierre intervient dès l'élaboration du storyboard, en créant un «line test», une modélisation 3D très simplifiée des décors, incluant des «formes primitives» de tous les personnages qui devront s'y intégrer. Ce rough sert à l'ensemble des développeurs qui peuvent visualiser, de manière schématique, les différents éléments qui composeront au final les FMV. Le 3D artist intervient également en fin de projet. Il récupère tous les «morceaux» complets des séquences et s'attache à les raccorder entre eux, un peu comme le ferait un monteur pour un film. Ultime étape dans la conception de la cinématique, le 3D artist intègre des effets spéciaux dans les scènes, comme des effets de lumière ou de fumée.

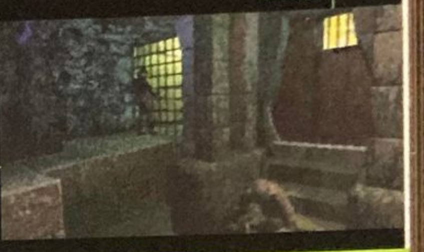
Voilà, il reste maintenant à coller la musique, composée par Michel Winogradoff, les voix off et vous obtenez enfin une scène cinématique. Mais, pour en arriver là, il faut beaucoup de patience, du talent et une bonne dose d'huile de coude !





Lorsque la modélisatin des personnages est achevée, il est alors temps de les intégrer dans les décors . Cette opération intervient après de longs mois de travail, et nécessite de savants réglages.





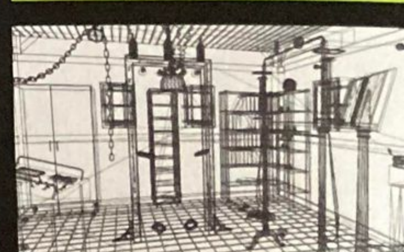
A partir du Storyboard, le designer basse plus précisément l'architecture des niveaux sur papier. Ce travail sert de base à la modélisation des décors. Jusqu'au résultat fina : la scène cinématique.

ÇA PREND COMBIEN DE TEMPS ?

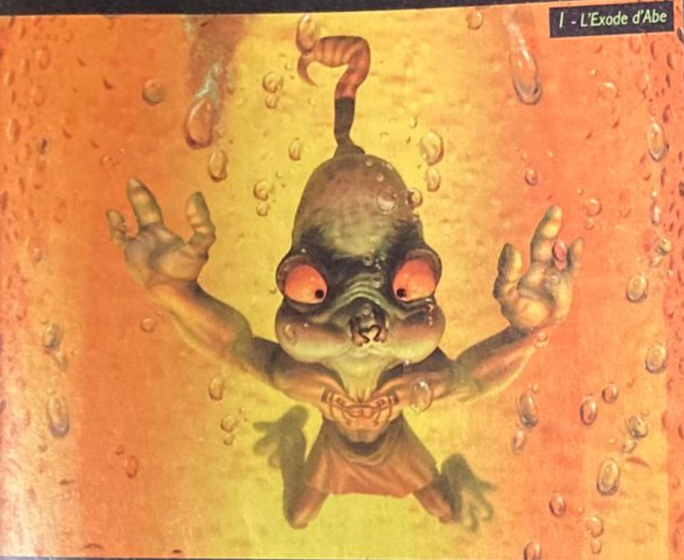
■ *La scène d'intro ajoutée aux quelques 11 autres séquences de transition représentent 11 minutes d'images de synthèse pré-calculées, dans O.D.T. Pour les développer, 9 mois de labeur ont été nécessaires au Studio FMV ! A un tel rythme, si Titanic avait été entièrement conçu en images de synthèse, il aurait fallu à James Cameron 103 mois pour le réaliser, soit 8 ans et demi ! Ok, la comparaison est débile, mais ça vous donne quand même une idée du travail titanesque (promis, je ne l'ai pas fait exprès !) que représente une scène cinématique !* ■

ÇA PESE COMBIEN ?

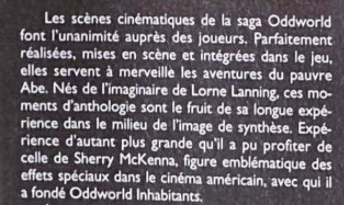
■ *Le stockage d'une scène cinématique en images de synthèse sur un CD prend beaucoup de place. Imaginez : pour O.D.T, la scène d'intro compressée, qui dure un peu moins de 4 minutes, squatte quelques 63 Mo, sur les 650 disponibles, soit 10 % du CD ! Vous comprenez mieux maintenant pourquoi certains jeux, qui proposent des intros très longues et très belles, se révèlent souvent être de pures arnaques : le CD est rempli à craquer de «poudre aux yeux» et la part réservée au jeu à proprement parlé est réduite à sa plus simple expression… Sauf si on s'appelle Squaresoft et qu'on décide d'utiliser 3 CD pour Final Fantasy VII !* ■



Le meilleur de la synthèse


1 - L'Exode d'Abe

Abe comme vous ne l'avez jamais vu.



Les scènes cinématiques de la saga Oddworld font l'unanimité auprès des joueurs. Parfaitement réalisées, mises en scène et intégrées dans le jeu, elles servent à merveille les aventures du pauvre Abe. Nés de l'imaginaire de Lorne Lanning, ces moments d'anthologie sont le fruit de sa longue expérience dans le milieu de l'image de synthèse. Expérience d'autant plus grande qu'il a pu profiter de celle de Sherry McKenna, figure emblématique des effets spéciaux dans le cinéma américain, avec qui il a fondé Oddworld Inhabitants.

Le responsable de ces somptueuses séquences n'est, lui aussi, pas un bleu. Christophe Chaverou, Français immigré aux States, a fait ses armes chez Buf Compagnie, une société spécialisée dans l'image de synthèse, et a travaillé, entre autres, sur Les Visiteurs 1 & 2, Batman & Robin ou encore La Cité des Enfants Perdus. Au cours d'un salon américain consacré à l'image de synthèse, le SIGGRAPH, Christophe se fait débaucher par Rhythm & Hues, où il a fait la connaissance de Lorne et Sherry, en réalisant avec eux un film en relief destiné au célèbre Hôtel MGM de Las Vegas. Suite à cette collaboration, Christophe les rejoint rapidement dans les locaux fraîchement inaugurés d'Oddworld Inhabitants et se voit confier la lourde tâche de superviser l'ensemble des scènes cinématiques de l'Odyssée, puis de l'Exode d'Abe. Rencontre.

Quelle est votre fonction dans l'élaboration des scènes cinématiques ?

En tant que superviseur du département images de synthèse, elle est multiple. Tout d'abord, j'ai trouvé les techniques permettant de produire des images de synthèse de qualité cinématographique, dans le temps et les conditions impartis. Ensuite, j'ai réalisé toutes les «animatics» (premières séquences en images de synthèse très simplifiées, réalisées à partir des storyboards) qui permettent de fabriquer les scènes cinématiques. J'ai également dû donner naissance «digitalement» à Abe. C'est-à-dire, qu'à partir des dessins de celui-ci, je l'ai amené dans l'ordinateur sous la forme d'un modèle en trois dimensions, j'ai travaillé son look, lui ai donné la possibilité de marcher, courir, sauter, etc. Et, enfin, je lui ai donné la parole.

Il faut être nombreux ?

Un réalisateur, un directeur artistique, un producteur, deux production designers (qui font les dessins à partir desquels nous travaillons), un storyboarder, deux artists digital (2D) et cinq directeurs technique (3D).

Quel est le rapport entre l'équipe qui a conçu le jeu et la vôtre ?

Tout est d'abord conçu en images de synthèse, ce qui simplifie beaucoup la tâche, notamment concernant les problèmes de «calage» entre le jeu et le film. Les écrans de départ et/ou d'arrivée des scènes cinématiques sont entièrement réalisés en images de synthèse à l'aide de «contours» fournis par le département design qui s'occupe de la jouabilité. Les contours sont une représentation très simplifiée des écrans de jeu. Ils permettent de voir comment les personnages peuvent évoluer dans l'environnement. La 3D se cale sur ces repères et le tour est joué !

Quelles ont été les principales difficultés rencontrées ?

Dans l'Exode d'Abe, Lorne voulait donner une dimension épique aux scènes cinématiques. Ce qui signifie plus de scènes en extérieur, plus de personnages à l'écran, plus de décors à construire et à éclairer, etc. En gros plus de tout ! «Et que ce soit vivant !» Donc plus d'animations. Tout cela n'a pas allégé notre travail ! D'autant que nous avions deux fois plus de scènes cinématiques que dans l'Odyssée d'Abe et deux fois moins de temps pour les réaliser ! La base, l'expérience du premier épisode et quelques animateurs supplémentaires nous ont aidé à en venir à bout.

Des scènes cinématiques de qualité, c'est avant tout de bons programmeurs ou de bons scénaristes et graphistes ?

Sans aucun doute, un bon scénariste assiste de bons graphistes. Cela étant, un bon programmeur peut toujours faciliter certaines étapes pour créer des scènes cinématiques en images de synthèse.

La présence de scènes cinématiques dans un jeu est-elle indispensable à son succès ?

Tout dépend du genre du jeu. Dans le cas de simulations, il m'arrive de «sauter» les scènes cinématiques. A l'inverse, dans un jeu comme le nôtre, elles sont une «récompense» pour le joueur, en lui racontant l'histoire du personnage qu'il incarne. Ce qui en fait une partie indispensable de l'expérience totale que fournit le jeu. Elles participent donc certainement à son succès.

Et servent parfois de cache misère…

C'est parfois vrai, un peu comme dans la pub. Cependant, je pense que dans le jeu comme dans la pub, le public n'est pas dupe. Le mensonge est toléré jusqu'à une certaine limite. Au-delà, les imposteurs finissent toujours par payer, avec un bouche à oreille défavorable.

Oddworld aux Academy Awards ?

Sur les encouragements de nos amis d'Hollywood, nous avons monté une petite séquence composée en grande partie des scènes cinématiques de l'Exode d'Abe, mêlées à quelques séquences inédites. Nous avons mis ce «court métrage» en compétition, pour la nomination aux Academy Awards. Résultat en février…

Et le projet d'un film Oddworld ?

Nous sommes très tentés de le faire. Cela fait partie des objectifs que s'est donné Oddworld Inhabitants. Nous n'avons malheureusement pas, à ce jour, la capacité de mener à bien deux gros projets en même temps. Mais avec le succès de l'Exode d'Abe, cet autre projet se rapproche très rapidement…

La richesse graphique des jeux pourra-t-elle un jour atteindre la qualité des scènes cinématiques actuelles ?

Chez Oddworld Inhabitants, nous en sommes persuadés ! C'est notre objectif avoué que d'apporter au joueur une immersion totale, à la manière d'un film. Abe vous a fait rire… Munch vous fera pleurer !

Justement, où en est la suite des aventures d'Abe ?

Tout ce que je peux vous dire, c'est qu'il bénéficiera des dernières innovations technologiques et de notre savoir-faire. Munch fera l'effet d'une «bombe atomique». Le jeu introduira de nouveaux personnages, ainsi que d'autres parties inconnues du monde d'Oddworld.

> «Lorne voulait donner une dimension épique aux scènes cinématiques.»





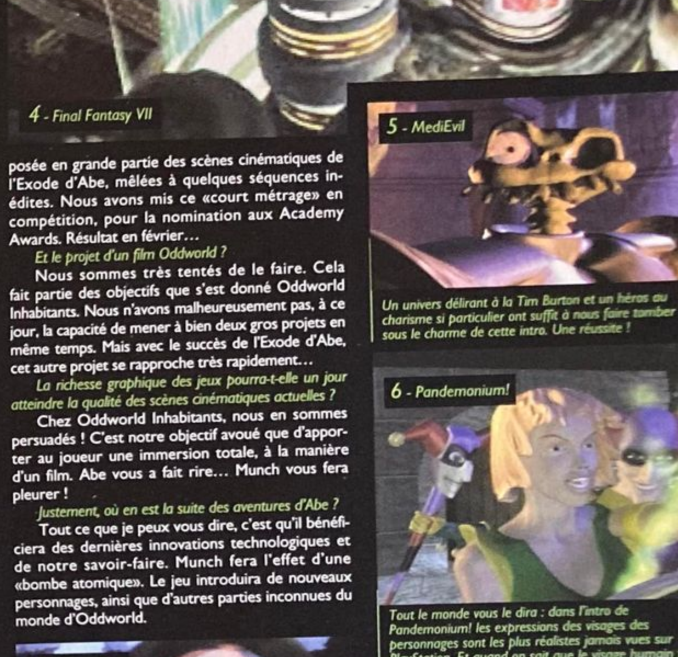



2 - Soul Blade

Sorti début 97, Soul Blade proposait une scène d'intro absolument somptueuse, qui aujourd'hui encore nous scotche la rétine. Une petite merveille qui n'a pas pris une seule ride.

3 - Resident Evil 2

Mise en scène par les talentueux graphistes de Capcom, l'intro de Resident Evil 2 nous livre une vision apocalyptique de Ragoon City. Superbement mise en scène, elle vous plonge corps et âme dans ce qui sera votre pire cauchemar !


4 - Final Fantasy VII

Le talent de Squaresoft en matière d'images de synthèse est mis à contribution dans l'intro de Final fantasy VII. Quant à celle de FFVIII, elle risque de frôler le pur chef-d'œuvre numérique !

5 - MediEvil

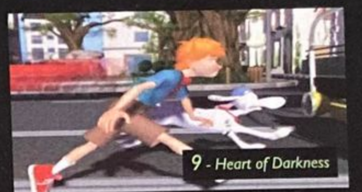
Un univers délirant à la Tim Burton et un héros au charisme si particulier ont suffit à nous faire tomber sous le charme de cette intro. Une réussite !

6 - Pandemonium!

Tout le monde vous le dira : dans l'intro de Pandemonium! les expressions des visages des personnages sont les plus réalistes jamais vues sur PlayStation. Et quand on sait que le visage humain fait partie des choses les plus difficiles à reproduire en images de synthèse, on s'incline devant un tel résultat.

8 - Tekken 3

Les séquences de fin de Tekken 3 sont parmi les plus drôles qu'on ait pu admirer sur PlayStation.


9 - Heart of Darkness

Le design résolument enfantin de toute la séquence d'intro d'HoD provoque chez le joueur une envie irrésistible : prendre Andy par la main et le sauver du monde des Ténèbres. Efficace !


7 - Gran Turismo

Grisante. C'est le mot qui définit le mieux les scènes cinématiques de Gran Turismo. Ultra speed, elles vous donnent immédiatement envie de foncer à tombeau ouvert !


10 - G-Police

La très longue intro de G-Police distille une ambiance de fin du monde, dans un univers résolument S-F. Efficace !

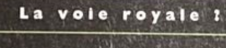
Dreamworks : du cinéma aux jeux vidéo (et vice versa)



Studio de développement éclectique, Dreamworks SKG est un géant qui s'attaque à tous les genres : télé, cinéma, musique, jeux vidéo... Le multimédia haut de gamme dans toute sa «marketing» splendeur.

Dreamworks SKG a été créé en octobre 94 par Steven Spielberg, Jeffrey Katzenberg et David Geffen. Le «SKG» fait, bien entendu, référence aux initiales des noms de ses trois fondateurs. Spielberg est un réalisateur célébrissime qu'on ne présente plus. Katzenberg, lui, a occupé les plus hautes fonctions chez Disney tandis que Geffen est un géant de l'industrie musicale. La réunion de ces trois personnes tenait de l'alchimie parfaite et lorsque la compagnie a annoncé la mise en chantier de plusieurs projets, la réputation de ses fondateurs a suffit à assurer à Dreamworks sa crédibilité.

Le Prince d'Egypte vient défier le roi Disney dans son royaume. La bataille des Titans va être rude au cours du siècle à venir.



La voie royale !

Si Dreamworks possède une aura de professionnalisme que personne n'ose contredire, certains pensent que la compagnie aurait pu réaliser encore davantage de bénéfices. Tous les projets menés à terme ne connaissent pas, en effet, toujours le succès escompté. Mais ce sont là des considérations comptables qui ne nous intéressent guère. Pour mémoire, rappelons que Dreamworks est l'instigateur (entre autres) de la série TV Spin City, des films Le Pacificateur, Il faut sauver le Soldat Ryan, Deep Impact, Small Soldiers ou Antz, du film d'animation Le Prince d'Egypte et de certains jeux vidéo. Comme on peut le constater, Dreamworks affiche clairement son désir de s'attaquer au multimédia, en investissant dans le numérique, la télé, le cinéma, la musique et l'animation. C'est une volonté délibérée d'appréhender le XXIème siècle. Et une façon de faire un pied de nez à tous les «vieux» studios hollywoodiens.



En réalisant Antz (Fourmiz), Dreamworks s'engouffre dans la brèche ouverte par Toy Story. Avec bonheur.

Les jeux vidéo

Parmi les produits labelisés Dreamworks, on trouve quelques étrangetés, comme Someone in the Kitchen (une idée de Spielberg pour apprendre la cuisine aux enfants), mais aussi Skull Monkeys ou encore – ô surprise – The Lost World. Le filon préhistorique n'est d'ailleurs pas facilement laissé de côté puisqu'il existe un jeu de stratégie basé sur le film (Chaos Island) et même un jeu à la Doom portant le nom de Trespasser (dont les joueurs PC se passeront aisément tant il est médiocre). Il y a également Small Soldiers, tiré du film, et T'aï Fu, le jeu au tigre karatéka. Du cinéma au jeu vidéo, il n'y a qu'un pas, et celui-ci est d'autant plus facilement franchi que c'est la même compagnie qui est à la base du film puis de son adaptation en jeu. Malin.

Technique & futur

Pour réaliser T'aï Fu, une technologie appelée Morph-X (utilisée pour Lost World) a été utilisée. Toujours à la pointe, Dreamworks s'intéresse néanmoins à un nouveau système de motion capture, prévu pour la réalisation de son prochain film d'animation (entièrement en images de synthèse) qui porte le nom étrange de Shrek. Ce système est la propriété de MotionAnalysis qui compte parmi ses clients des pointures comme Electronic Arts, Warner Bros ou Sony. Sans entrer dans les détails techniques, la motion capture s'effectue maintenant grâce à dix caméras Falcon qui enregistrent les mouvements quatre fois plus vite, et ce avec deux fois plus de détails. Ces mouvements sont ensuite «transférables» vers les personnages du film, puis appliqués et retravaillés. En gros. C'est un travail d'orfèvre dont on a hâte d'admirer le résultat. Les films d'animation de ce type prennent une place hallucinante – entre cinq et dix terabytes d'informations – et il faut des stations spéciales pour les stocker. Ce qui entraîne encore des frais supplémentaires.

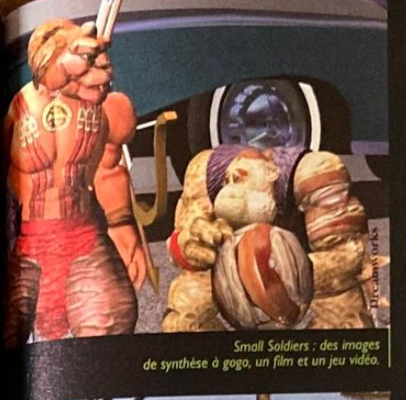
Si la technologie employée par Dreamworks, pour la plupart de ses produits, reste souvent classique - ce qui compte c'est avant tout l'expérience et le savoir-faire -, les investissements en matériels et technologies peuvent être importants. Animation, cinéma, jeux vidéo... Le melting-pot du futur devra jouer la carte de l'éclectisme, pour supporter ces investissements gigantesques et jouer gagnant sur tous les tableaux. Si la qualité est au rendez-vous, nous n'avons évidemment rien contre.

A BUG'S LIFE

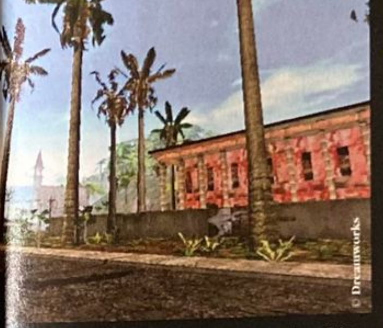
Grâce à sa division Disney Interactive, le géant américain du dessin animé n'en est pas à sa première adaptation d'un dessin animé en jeu vidéo. Après Toy Story, première réalisation entièrement en images de synthèse des studios Disney, c'est maintenant au tour de A Bug's Life (Mille et Une Pattes) d'avoir les honneurs d'une transposition en jeu, sur PlayStation.







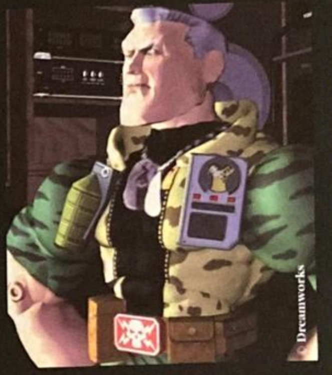
Small Soldiers : des images de synthèse à gogo, un film et un jeu vidéo.



DREAM PICTURES

Crée en mars 1997, par Namco, Sony Computer Entertainement et Polygon Pictures, le studio Dream Pictures a pour vocation de réaliser des films intégralement en images de synthèse. Cette société, basée à Tokyo et aux Etat-Unis, emploie plusieurs centaines d'artistes, programmeurs et animateurs et utilise des technologies de pointe, à base de Silicon Graphics et, entre autres, du logiciel Maya de Alias/Wavefront. Dream Pictures avait annoncé, il y a plus d'un an, le développement de Tekken, le film. Mais depuis, plus de nouvelles... Le projet doit très certainement être en cours de développement, mais aucune information n'a encore été dévoilée au public.





La Dreamworks exploite les technologies du cinéma directement pour ses jeux vidéo



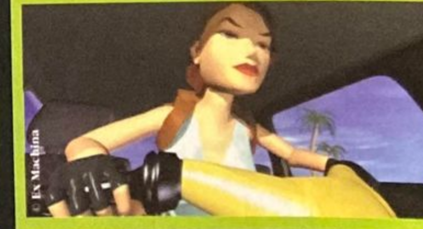
Le tigre de T'aï Fu a bénéficié d'un soin tout particulier.

FINAL FANTASY, LE FILM

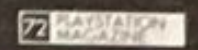
L'adaptation cinéma du hit planétaire de Squaresoft a été officiellement annoncée. Réalisé par le développeur lui-même, Final Fantasy le film devrait bénéficier de moyens techniques colossaux, au service d'images de synthèse somptueuses. En effet, sachant que Squaresoft est le deuxième plus gros acheteur de matériels Silicon Graphics et le premier de logiciels Alias / Wavefront au monde, on ose à peine imaginer la puissance de calcul au service des développeurs ! Rendez-vous en 2001 pour en juger.

LARA CROFT ET LA PUB

Si vous regardez la télé et que vous ne zappez pas à chaque écran publicitaire, vous avez très certainement dû apercevoir Lara Croft, faisant la promotion de la Seat Ibiza ! Cette série de spots, mettant en scène notre Indiana Jane des temps modernes dans des situations dignes du jeu, a été réalisée entièrement en images de synthèse par le studio français Ex Machina, pour le compte de Seat. La qualité de la réalisation est au rendez-vous et nous donnerait presqu'envie de découvrir les aventures cinématographiques de la miss, dans une version intégralement en images de synthèse ! Mais là, notre souhait risque de ne pas être exhaussé : l'incarnation de Lara dans le film Tomb Raider, n'aura rien de virtuelle !







Par Dave Martinyuk

FIFA UNE LICENCE EN OR

Le football est un sport apprécié dans notre pays. L'année dernière nous l'a démontré de brillante façon («On est les champions, on est les champions...») et rarement un peuple aura été en aussi grande osmose avec un sport. Le spectacle se déroule toujours sur les écrans de télévision, mais c'est quelquefois vous, un paddle à la main, qui dirigez les joueurs. La gamme des FIFA est la plus parfaite illustration de la série des jeux de foot qui marchent. Et elle n'aura pas eu besoin d'attendre la Coupe du Monde pour ça. Pourquoi un tel engouement ? La réponse à cette simple question de quatre mots s'étale lascivement sur les pages qui suivent. Prêt pour le coup d'envoi ?

Commencer un dossier ayant un rapport avec la FIFA en survolant l'historique du football paraît une chose logique. En le lisant, vous risquez en plus de vous apercevoir qu'il est assez anecdotique et intéressant. Le sport que nous désignons aujourd'hui par l'appellation football plonge ses racines quelque part dans les brumes de l'antiquité, en Chine, parmi les Toltèques, les Grecs anciens ou encore certains clans d'Ecosse. Les règles - lorsqu'il y en a - varient selon les pays et les régions, mais les éléments communs à la mise en place du jeu existent déjà : une balle, des hommes et le désir simple et rageur de gagner. De nombreux signes, au cours de l'histoire, montrent bien l'importance du football.



FIFA 98 (PC)

DES CHEVEUX SUR LES PIEDS

C'est en 1854 que l'inventeur américain Charles Goodyear révolutionne le sport en réalisant le premier ballon en caoutchouc. Une invention formidable lorsqu'on sait que les ballons étaient auparavant confectionnés avec des chiffons ou des cheveux...



La Soule. Cette version féroce du football - où blessures et accidents mortels étaient fréquents - fut très en vogue en Normandie et en Grande-Bretagne . Gravure de 1835.



Jeu de Pallone, dans un village médiéval d'Allemagne. Gravure de Matthaus Merian, 1630.



Photo originale en sépia de l'équipe d'Harrow, 1871.



Kemari. Cérémonie japonaise de football, dérivée d'un ancien jeu chinois. Peinture sur soie. XIXe siècle.



Ballspiel Football sur un marché russe, pendant l'hiver 1810. Gravure.



Joueur étrusque ou de la Grèce antique. Chalcographie du XVIIIè siècle.



Oxford contre Cambridge. Estampe de 1895.

OUI, JÉSUS AURAIT PU ETRE GARDIEN DE BUT

Les Chinois s'essayèrent à une version du football appelée Tsu Chu il y a au moins 3000 ans. En Amérique du Sud et en Amérique Centrale, un jeu appelé Tlatchi - où une balle de pierre (!) servait aux joueurs - eu sa période d'or. Les anciens Grecs et les Romains utilisèrent le football pour entraîner leurs guerriers avant la bataille. De même, certains jeux romains, connus sous le nom de Haspartum ou Paganica (dans lesquels il était question de courir et de frapper dans une balle) se développèrent en Europe en même temps que les invasions se multipliaient. Les siècles passés ont imposé les bases du football que nous connaissons actuellement, de façon certes parfois étrange et décalée, mais c'est grâce à tout cela que nous pouvons profiter aujourd'hui du sport qu'on connaît.

Un roi anglais, par exemple, a un jour décidé d'interdire ce jeu car il craignait que ses arbalétriers ne passent pas assez de temps à l'entraînement. On ne se prépare pas à la guerre avec une balle au pied...

Oliver Cromwell, célèbre Lord anglais du 17è siècle, jouait au football à l'université de Cambridge. Il avoua n'avoir peur que d'un seul homme sur le terrain : un certain John Wheelright. Ce dernier reste célèbre dans l'histoire pour avoir voyagé jusqu'en Amérique et y avoir importé le football. C'était à Boston.

Il faut toutefois attendre le 19è siècle pour que, toujours en Angleterre, des hommes se rencontrent et décident de mettre un peu d'ordre parmi toutes les sortes de football existantes. La date de ce moment historique et l'endroit où il se déroule sont connus : c'est à Londres, en octobre 1863, à l'intérieur de l'établissement «The Freemason's Tavern». Ils décident d'un certain nombre de règles et posent les bases du sport que l'on connaît maintenant. D'autres, à cette époque ou plus tard, préfèrent d'autres règles et les modifications qu'ils apportent feront naître le rugby, le handball et même le football américain. Notez que c'est en 1872 que l'Angleterre joue contre l'Ecosse, pour la première rencontre internationale. Et c'est dans les années 1880 que sont formées les premières équipes de femmes.



FIFA 99



FIFA Soccer (Mega CD)


FIFA Soccer (Super Nintendo)

Electronic Arts aime le sport ! Et celui-ci le lui rend bien. En créant sa gamme EA Sports, le géant américain (909 millions de dollars de revenus en 98 !) a frappé fort. Plusieurs séries ont dépassé le million d'exemplaires vendus de par le monde : Madden NFL, NBA Live, NHL Hockey, PGA Tour Golf, Triple Play Baseball et, bien entendu, FIFA Soccer. Si de nombreux titres sont avant tout destinés au marché américain, le football est plus spécifiquement apprécié dans nos contrées d'Europe. Question de culture. Histoire de vous donner une idée de l'importance de la gamme des FIFA - quinze millions d'exemplaires du jeu ont été vendus depuis 93 selon Electronic Arts, c'est énorme - voici un passage en revue rapide des titres existants. Du haut de leur succès désormais connu, six années de sport ludique vous contemplent...

Note : les dates indiquées le sont à titre indicatif, les dates de sortie d'une machine à une autre étant souvent différentes.

LES FIFA EN CHIFFRES



Pour vous donner une idée du succès rencontré par les jeux FIFA les plus récents, voici quelques chiffres officiels de ventes, toutes plates-formes confondues (N64, PlayStation et PC). Le tout doit bien sûr être regardé au travers du prisme «effet Coupe du Monde», mais tout de même. Sur les trois premiers trimestres de 1998, les meilleures ventes de jeux PlayStation en Europe ont vu Gran Turismo s'octroyer la première place (733 000 exemplaires, et ce, uniquement sur PlayStation) tandis que Coupe du Monde 98 suit de très près derrière (731 700 jeux vendus) et que FIFA 98 : En Route pour la Coupe du Monde, s'octroie la troisième place (594 200 jeux vendus). Deux superbes places de challengers pour des simulations hors du commun.

Si l'on se réfère uniquement à la France et ses habitants qui, en bons nombrilistes que nous sommes, est le pays qui nous intéresse le plus, Coupe du Monde 98 a trouvé 210 000 acquéreurs tandis que FIFA 98 en a séduit 225 000. En ce qui concerne FIFA 99, les chiffres de début janvier signalent 220 000 exemplaires vendus mais ceux-ci sont loin d'être définitifs et au moment où vous lisez ces lignes, quelques dizaines de milliers d'exemplaires supplémentaires ont déjà certainement trouvé acquéreurs. Notez également que les résultats de vente du dernier trimestre seront connus à l'heure où vous lirez ces lignes, fin janvier début février 99. Lorsqu'on sait que cette période représente plus de la moitié des ventes - fêtes de fin d'année oblige - on se rend compte à quel point le phénomène est important.

(Sources : GFK)

FIFA INTERNATIONAL SOCCER (DÉCEMBRE 93)

(Megadrive, Super Nintendo)

Le premier des FIFA est accueilli avec enthousiasme. Le revoir maintenant prêterait évidemment à sourire mais replacé dans le contexte de l'époque, il reste assez marquant. S'il ne fait pas dans l'excellence graphique, FIFA premier du nom se révèle en tout cas convivial puisqu'il permet de jouer à quatre (MD) ou cinq en même temps (SNES). Le côté assisté des matchs, et la relative lenteur avec laquelle ils se déroulent, convenaient à certains tout en en agaçant beaucoup d'autres. Un titre sujet à polémique donc, mais plutôt novateur. Notez qu'une version Mega CD du jeu est également sortie en 94.

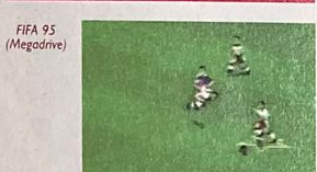
FIFA 95 (NOVEMBRE 94)

(Megadrive, Super Nintendo)

Conservant les grandes lignes du jeu original, cette version 95 innove gentiment. La possibilité de choisir les équipes nationales ou internationales représente par exemple un léger plus. Au niveau des matchs, le panel de possibilités stratégiques est plus grand et on peut davantage construire ses actions. Au niveau graphique, les joueurs ont été quelque peu remaniés et font moins dans le «paté de sprites», ce qui n'est somme toute pas un luxe. Un jeu dans la continuité du premier, sans véritable surprise.

Note : c'est en décembre 94 que sort, sur 3DO, FIFA Soccer. Bénéficiant d'un réalisme proprement hallucinant pour l'époque, il remporte presque tous les suffrages - ceux désirant s'essayer à une vraie simulation passant leur chemin - et bluffe de nombreux joueurs. La console de Panasonic connaîtra toutefois un funeste destin et la série des FIFA ne pourra pas évoluer davantage sur cette machine.

FIFA 95 (Megadrive)




FIFA 96 (Megadrive)


FIFA 96 (PlayStation)

FIFA 96 (DÉCEMBRE 95)

(Megadrive, Super Nintendo, PlayStation, Saturn, PC)

Voici le premier FIFA à avoir vu le jour sur PlayStation. Ce premier essai sera plutôt réussi même si on sent qu'il y a encore une énorme marge de progression. Il a en tout cas pour lui l'excuse de son jeune âge. Assez complet en ce qui concerne les options (classiques : durée des mi-temps, mode simulation ou action, difficulté, météo etc.), FIFA 96 tranche par rapport aux productions 16 bits qu'on connaissait auparavant, plus beau, même si les joueurs restent constitués de sprites. Le jeu se révèle très (trop ?) directif mais agréable à jouer et il connaît un succès somme toute mérité, même si le meilleur est encore à venir.

FIFA 97 (DÉCEMBRE 96)

(Megadrive, Super Nintendo, PlayStation, Saturn, PC)

Après un premier essai sur le terrain des consoles 32 bits avec la version 96, FIFA nous revient moins en forme que jamais. Le jeu passe à la vraie 3D mais se révèle moins jouable et agréable à jouer. David Ginola participe aux séances de motion capture et prête son concours à cette simulation, mais cela n'aura servi que l'image du jeu, pas sa qualité intrinsèque. Du côté des commentaires, c'est Thierry Gilardi qui joue les voix off. On se sert de personnages connus pour attirer les joueurs et rendre le produit plus attractif. Notez que les versions 16 bits du soft restent plutôt inaperçues. Normal : Super Nintendo et Megadrive sont déjà en grande partie oubliées... Une mauvaise année pour EA Sports.


FIFA 97 (Megadrive)

LES MASCOTTES DES COUPES DU MONDE

Le concept de la mascotte fut mis en place lors de la Coupe du Monde de 1966, en Angleterre. Depuis lors, chaque tournoi a la sienne. Chaque figure reste célèbre quelques mois, et t-shirts et goodies se vendent par millier, le temps que la fièvre du jeu retombe. Les voir ici toutes présentées démontre que notre mascotte française n'était pas si ratée que ça, en fin de compte...





World Cup Willie. Angleterre, 1966.
Juanito. Mexique, 1970.
Tip & Tap. Allemagne, 1974.
Gauchito. Argentine, 1978.
Naranjito. Espagne, 1982.
Pique. Mexique, 1986.
Ciao. Italie, 1990.
Striker. Etats-Unis, 1994.
Footix. France, 1998.

FIFA 97 (PC).


FIFA 98 (N64)


FIFA 98 (PC)

FIFA 98 : EN ROUTE POUR LA COUPE DU MONDE (DÉCEMBRE 97)

(PlayStation, PC, N64)

Voici la simulation qui sonne le réveil d'EA Sports et assure la gamme des FIFA, qui dépassent ici le simple statut de licence. Si les FIFA précédents n'avaient pas vraiment convaincu, cette mouture 98 rattrape le coup en proposant enfin une jouabilité excellente et un réalisme appréciable (grâce à la motion capture notamment). Les joueurs fanas d'exhaustivité sont ici comblés puisque FIFA 98 propose 192 clubs et 172 équipes nationales. Soit au total 364 équipes. Joli record. Un titre majeur qui sera toutefois rapidement surpassé.

COUPE DU MONDE 98 (MAI 98)

(PlayStation, PC, N64)

Sorti à peine six mois après FIFA 98, Coupe du Monde 98 a été accueilli avec suspicion. Et puis il a fallu se rendre à l'évidence : c'était une très bonne simulation. Si les bouleversements esthétiques ne sont pas légion (il n'y en a pas), le jeu se montre plus rapide et procure des sensations encore plus intenses. L'ambiance globale et l'habillage sont soignés et on se plonge dans cette simulation avec plaisir. On regrettera juste le «petit» nombre d'équipes (seulement 56) et la difficulté pas toujours bien dosée. Un jeu excellent donc, mais à la durée de vie un peu limitée.



Coupe du Monde 98 (PC)


FIFA 99 (PC)

FIFA 99 (DÉCEMBRE 98)

(PlayStation, PC, N64)

FIFA 99 est un peu le joyau de la série. C'est aussi le dernier des titres sortis, ce qui démontre une certaine logique en même temps qu'un souci indéniable de vouloir bien faire. Graphiquement sublime, FIFA 99 corrige en plus tous les petits défauts de maniabilité des anciennes versions. Les mouvements à la disposition des joueurs sont nombreux et ultra-réalistes, et les différents modes de jeu assurent une durée de vie hors du commun. Pour résumer, FIFA 99 se pose tout simplement en maître absolu du genre. Ni plus ni moins.



FIFA 98 (PC)


FIFA 98 (PlayStation)


FIFA 99 (PlayStation)

EA ET FIFA : UNE GRANDE HISTOIRE D'AMOUR

Et un amour fructueux, l'argent y étant évidemment pour quelque chose. Les mariages d'intérêt ont parfois des avantages sans aucun inconvénient. Le 16 novembre 98, à Redwood City, en Californie, EA a en effet annoncé qu'il avait reconduit auprès d'ISL (partenaire marketing de nombreuses fédérations sportives) la licence FIFA pour les huit années à venir. Cet accord a été signé à Genève, en Suisse, et il autorise EA à utiliser la marque FIFA (abréviation de Fédération Internationale de Football Association) et à développer des jeux liés aux événements que seront Euro 2000 (Coupe d'Europe UEFA) et les Coupes du Monde de 2002 et 2006. Le succès de la série des FIFA a convaincu sans grande difficulté ISL a reconduire son contrat. Commentaires des principaux protagonistes de l'histoire.

GLEN KIRTON, PDG DE ISL

«Depuis notre partenariat commencé en 93, nous sommes impressionnés par la qualité des simulations de football d'Electronic Arts. Le respect, la passion et l'engagement d'EA par rapport au football sont évidents et transparaissent au travers de chacun de leurs jeux. Nous voulons continuer ce partenariat au succès indéniable avec EA pour commencer ce nouveau millénaire.»

UNE COUPE DU MONDE TOUS LES DEUX ANS ?

Le président de la FIFA, Joseph S. Blatter, a plusieurs fois émis l'idée d'instaurer une Coupe du Monde tous les deux ans, et non plus tous les quatre ans comme actuellement. Mr Blatter explique que sa suggestion est directement liée à notre monde moderne : «La Coupe du Monde a été instaurée il y a plus d'un demi-siècle, lorsque voyages et communications étaient lents et laborieux. Les moyens modernes nous permettent d'organiser plus régulièrement ce tournoi majeur, et ce, sans que la qualité de l'événement n'en souffre. A chaque nouvelle Coupe du Monde, nous voyons que les attentes du public sont immenses.» Et il faudrait pouvoir les satisfaire... Mr Blatter n'envisage pas la mise en place de ce nouveau système avant 2008. Auparavant, il faudrait imposer un calendrier international de compétitions et voir un peu comment cette grande machine peut se mettre en marche. Il y a également des chances pour qu'en 2004 - année du centenaire de la FIFA - un tournoi spécial soit mis en place, hors du cadre de la Coupe du Monde.



FIFA 97



FIFA 97



Coupe du Monde 98 (PC)


FIFA 99 (PC)



FIFA 99 (PlayStation)

HE SHOOTS, HE SCORES !

Le but le plus rapidement marqué dans un match de Coupe du Monde fut celui de l'anglais Bryan Robson contre la France après seulement 27 secondes de jeu. C'était en 1982.

LARRY PROBST, PDG D'ELETRONIC ARTS

«Consolider cet accord avec la FIFA et ISL sur le long terme est extrêmement important pour notre stratégie et nos décisions par rapport à tout ce qui tourne autour du football. La connaissance et l'engagement d'ISL par rapport au sport le plus populaire du monde font d'eux un partenaire idéal. Avec cet accord, nous espérons créer des simulations de foot encore plus réussies et reconnues.»

BRUCE MCMILLAN, CRÉATEUR DES JEUX FIFA

«Cet accord nous offre l'opportunité de développer des jeux pendant la décennie la plus riches en événements ayant un rapport avec le football. ISL a été un formidable partenaire pour nous. Nos équipes de développement et de production aspirent à travailler pour des licences et des organisations aussi prestigieuses.»

Comme vous pouvez le constater, tout se passe pour le mieux dans le meilleur des mondes et tout le monde est content. Si EA continue sur sa lancée - et il a eu le temps de prendre un bel élan en l'espace de six ans - il y a fort à parier que les joueurs suivront également et soient heureux eux aussi. Le contrat signé porte sur des adaptations de jeux FIFA sur PlayStation, N64 et PC mais lorsque la nouvelle console de Sony sortira, on peut s'attendre à des jeux d'une qualité sans pareille. La seule retenue qu'on puisse avoir, par rapport à tout cela, c'est de noter qu'il est dommage de se retrouver, d'une année sur l'autre, avec une version obsolète. En sortant FIFA 98, Coupe du Monde 98 et FIFA 99 en l'espace d'un an, EA a par exemple frappé particulièrement fort. Et le pire, c'est qu'on ne peut pas vraiment lui en vouloir puisqu'à chaque fois, les jeux sont excellents. Réussir à conserver une image de sérieux et de qualité tout en proposant un jeu qui tous les ans innove représente un défi de taille. EA est un géant du monde ludique aux épaules solides. Espérons que sa volonté ne cède jamais devant la facilité qu'il y a à utiliser une célèbre licence. Jusqu'à maintenant il ne nous a pas déçus. Espérons que ça continue...

ET 1, ET 2...

Le hat-trick (= 3 buts marqués d'affilée) le plus rapide réussi par un joueur est celui du Hongrois Laszlo Kiss contre le Salvador en 1982. Il marqua à la 70è, la 74è et la 77è minute. Le score était de 5-1 avant qu'il n'arrive, et il fut de 10-1 à la fin des 90 minutes réglementaires. C'est la victoire la plus écrasante dans un match de Coupe du Monde.



PAS DE CHANCE

Harald Schumacher, gardien de but allemand, est bien connu pour son «assaut» contre Patrick Battiston en 1982. Il ne gagne pas la Coupe du Monde cette année là et perd encore en 86. Il déclare alors vouloir revenir en 90 pour, enfin, remporter la victoire avec son équipe. En 87, il écrit un livre dans lequel il révèle que 90 % des joueurs allemands se dopent. A partir de ce moment, il ne sera plus jamais engagé dans une équipe allemande. Il terminera sa carrière en Turquie.


FIFA 96 (PlayStation)

BRAVISSIMO

Le seul joueur à avoir marqué au moins un but dans chaque match lors d'une Coupe d'une Monde - finale inclue - est le brésilien Jairzinho, qui réussit cet exploit en 1970.

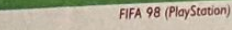


Coupe du Monde 98 (PlayStation)

PAS TRES COOL

Alf Ramsey, entraîneur de l'équipe d'Angleterre, se dépêcha de sortir du terrain lorsque son équipe remporta la Coupe du Monde de 1966. Cela pour empêcher ses joueurs d'échanger leurs maillots avec les argentins, qu'ils traitait «d'animaux».

FIFA 98 (PlayStation)


FIFA 98 (PlayStation)



François Tarrain

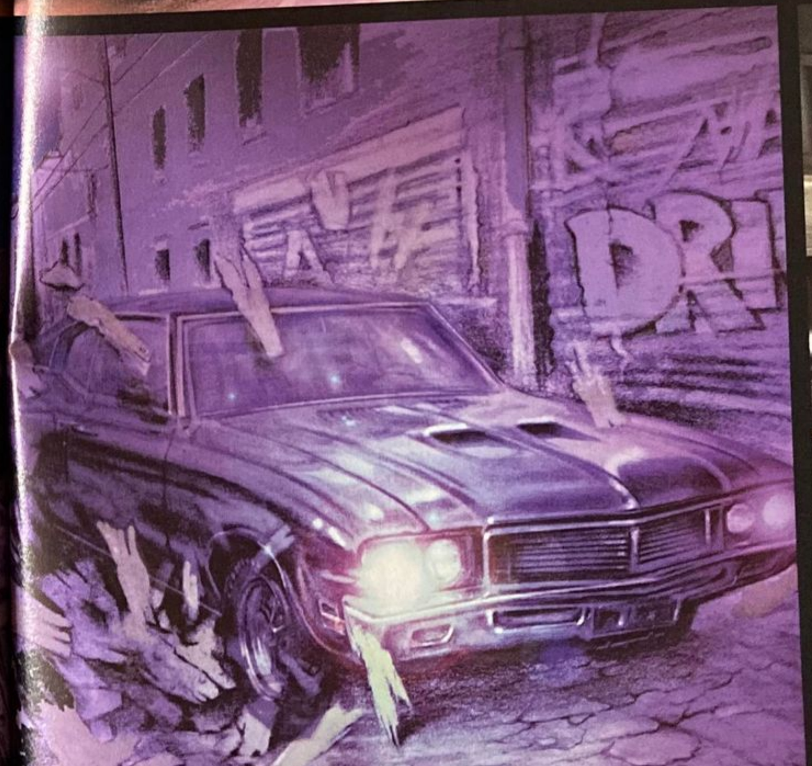
«ON ME NOMME TANNER. S'ILS SAVAIENT, LES TYPES POUR QUI JE BOSSE VOUS DIRAIENT QUE JE SUIS POLICIER. MAIS ILS NE LE SAVENT PAS. SANS ÇA, ILS ME TUERAIENT. ILS ME PRENNENT POUR UN MERCENAIRE DE LA ROUTE, SPÉCIALISTE EN COURSE-POURSUITE. MON JOB, ÇA S'APPELLE «FLIC INFILTRÉ». UN SALE BOULOT OU JE RISQUE DE FINIR PARFOIS UN PEU MORT...»



Driver

EDITEUR : GT INTERACTIVE • DISPONIBILITÉ : MAI 1999

Les fous du volant !







A New York, les «cops» ne vous laisseront pas un seul instant de répit.



Certaines missions se déroulent la nuit. Admirez les reflets des phares sur le sol trempé !

11 heures du mat'. J'ai le cerveau en bouillie, l'impression que mes cheveux poussent à l'envers et que mon estomac est en pleine guerre civile. Je n'aurais jamais dû passer la soirée dans ce bouge sordide, à attendre une muse, qui n'est jamais venue. Trop de whisky. Pas assez mangé. Dans le taudis sordide qui me sert de chambre, il fait déjà une chaleur suffocante. La clim' est en panne et le soleil cogne. Saleté de ville, saleté de vie.

Je m'appelle Tanner. Mon job : risquer ma vie au quotidien, pour la mère patrie. Je suis ce qu'on nomme pompeusement «un flic infiltré». Je passe mes journées à côtoyer la pègre locale. Je connais tous leurs secrets, leurs trafics, leurs habitudes… Les bas-fonds de la corruption n'ont plus aucun mystères pour moi. Pourquoi j'accepte de faire un truc pareil, me direz-vous. Je n'en sais rien ! Sûrement pas pour les maigres dollars que ça me rapporte, encore moins par vocation. En fait, je crois que la seule raison qui m'empêche de raccrocher les gants et de lâcher ce job, c'est l'adrénaline qu'il me procure. Eh oui, chaque jour, j'ai rendez-vous avec la Mort. Mais, jusqu'à présent, je suis toujours arrivé en retard, et la faucheuse n'a jamais eu ma peau ! Mon créneau, c'est la conduite musclée. Je bosse à droite et à gauche pour les gangs du coin. Aucun d'entre eux ne connaît ma véritable identité. Ils me prennent tous pour une espèce de mercenaire de la route, un pro du volant, qui connaît la ville comme sa poche… De contrat en contrat, je me suis fait un sacré carnet d'adresses… et une sacrée réputation. Dès qu'un escroc, un voleur ou un mafieux doit quitter un endroit précipitamment et en toute sécurité, il appelle Tanner. Pour me joindre, c'est simple : un numéro de téléphone, un répondeur. On me laisse un message avec l'heure du rendez-vous et un petit briefing. Ça me suffit. Je suis toujours ponctuel et je n'ai jamais failli. Mes commanditaires sont toujours satisfaits… Jusqu'à ce qu'ils se fassent bizarrement épingler par les flics, «mes chers collègues», alors qu'ils se croient hors de danger. Pas de bol pour eux, ils ont fait confiance à une taupe et ils vont pourrir en taule pendant quelques années.



Dans Driver, le replay vous permet de jouer les directeurs artistiques de votre propre course-poursuite, en positionnant des caméras où bon vous semble.

L'INTELLIGENCE ARTIFICIELLE LA CLÉ DU SUCCES

Sans mode multi-joueurs et avec une jouabilité simpliste, Driver se doit de proposer une Intelligence Artificielle aux petits oignons, sans quoi il ne se révèlera pas aussi bon qu'il en a l'air. Martin Edmondson, big boss de Reflections et game designer de Driver (allez faire un tour du côté de la rubrique En Coulisses où l'on vous a dressé un portrait de l'homme), a tout à fait conscience de cet obstacle. «L'Intelligence Artificielle a été clairement la partie la plus difficile à développer, car dans n'importe quelle autre simulation de courses, les circuits sont toujours linéaires et en boucle. Dans ces circonstances, les seules aptitudes que doivent posséder les voitures sont de tourner dans les virages, de ne pas heurter les rebords, d'aller toujours dans la même direction et d'éviter les autres véhicules. Tout cela est relativement facile à programmer et de nombreux jeux reproduisent ces réactions fidèlement. Avec Driver, le fait de pouvoir tourner, à tout moment, à gauche ou à droite, continuer tout droit ou faire demi-tour, implique que les voitures qui vous poursuivent doivent pouvoir changer de direction en fonction de vos réactions, et ce, de manière cohérente. Une grosse partie du temps de développement de Driver a été consacrée au réglage de cette Intelligence Artificielle.» Bref, la qualité de l'I.A. est une condition sine qua non au succès de Driver. Reste maintenant à savoir si le résultat sera à la hauteur de nos espérances. Pour l'instant, nous n'en savons rien…

Carnet de route

Aujourd'hui, j'ai rencart à la banque. Pas pour un dépôt, mais pour un retrait. Et un gros ! A 12h, un groupe de braqueurs sortira de la Banque Centrale, les bras chargés de dollars. Il faut que je sois à l'heure pour les réceptionner, sinon ils vont m'en vouloir, je le sens…

Eh merde ! Il est déjà 11h30. J'vais être à la bourre. Putain de temps qui passe trop vite. Je quitte l'hôtel, direction le parking. Hier, j'ai loué une caisse. Une Dodge Charger 1968. Gros V8, 500 chevaux, un turbo qui souffle fort dans les bronches et des gommards qui collent au bitume… La carrosserie n'est pas toute fraîche et la peinture un peu passée, mais avec la petite balade qui m'attend, c'est pas franchement très grave.

Me voilà au volant… Pas de stress… Rester calme. Dix minutes pour arriver à la banque, c'est plus qu'il n'en faut. Ne pas griller un feu. Respecter les limitations de vitesse. Bref, rouler comme un bon père de famille. De toute manière, j'aurai l'occasion de lâcher les chevaux bien assez vite. La banque est en vue. 11h59. La sirène d'alarme sonne le glas de ma mission. Des coups de feux. Trois types cagoulés se jettent dehors, les bras chargés de gros sacs. Ils m'ont vu. J'écrase le champignon, le moteur hurle, il lâche la cavalerie qui se jette sur les roues arrière. Je contrôle tout, y compris le dérapage. Arrivé à la hauteur de mes «clients», j'ouvre la portière passager. Ils se ruent à l'intérieur. «Allez vas-y, fonce !!» C'est parti pour un tour de piste aux frais de la municipalité. Je connais la destination sur le bout des doigts. Entre elle et nous, la ville et un cortège de sirènes hurlantes, une meute de flics qui converge vers la banque. A moi de jouer…





LES EXPLOITS DE TANNER

A l'heure où nous écrivons ces lignes, l'équipe de développement de Driver planche sur les scénarios des différentes missions. Histoire de vous mettre l'eau à la bouche, voici ceux qu'on connaît déjà :

- Un interrogatoire un peu spécial. Vous occupez la place d'un chauffeur de taxi et prenez en charge un truand local. Votre mission : conduire comme un taré, provoquer le plus d'accident possible et mettre votre passager en danger. Lorsqu'il aura vraiment très peur, il consentira à vous donner des informations capitales !

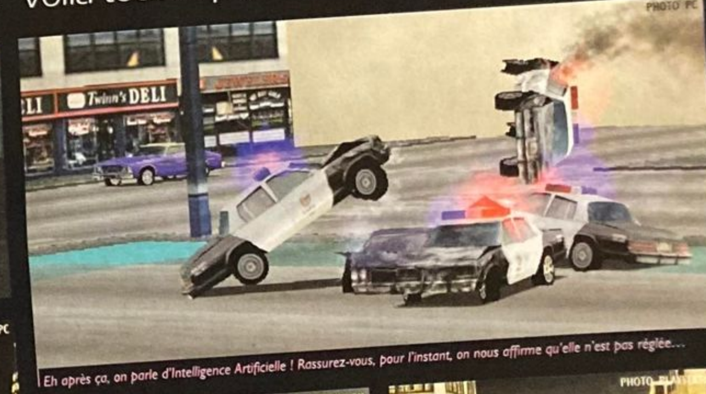
- Tanner et le civisme. Une jeune femme est prête à accoucher. Vos devez la conduire de toute urgence à l'hôpital. La difficulté : aller vite, sans avoir d'accident… sinon c'est la fausse couche assurée !

- Suivre sans être vu. Vous devez prendre en filature le chef d'un gang de motards. Ne le suivez pas de trop près, il vous repérera. Ne le perdez pas de vue, la mission échouerait.

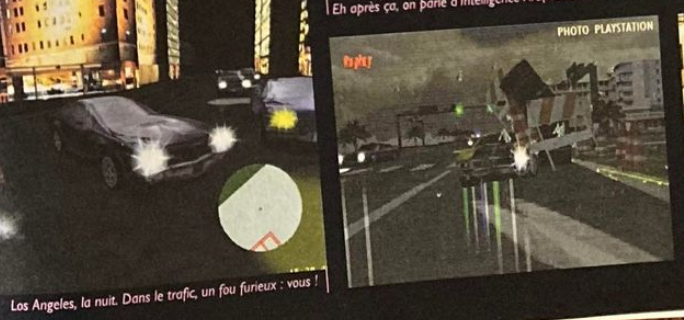
- Mission de routine. Sur les 44 missions, une seule vous oblige à conduire comme un automobiliste normal. Vous devez simplement allez de votre hôtel, à un point de rendez-vous sans être pris en chasse par les flics.

- Casser la glace. Un gros bonnet de la mafia dîne dans son restaurant. Vos commanditaires ont quelques griefs contre lui et, pour se venger, ils vous demandent de vous rendre sur place et d'exploser sa vitrine avec votre voiture ! Digne de l'Arme Fatale !

«Fuir et survivre face à mes collègues qui, l'espace d'une course-poursuite, deviennent mes pires ennemis… Voilà tout le paradoxe de mon job !»

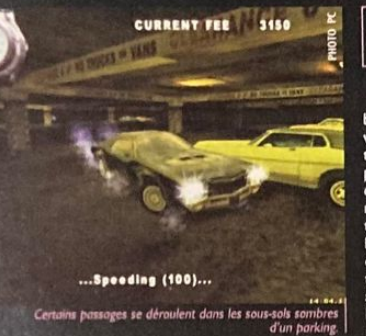


Eh après ça, on parle d'Intelligence Artificielle ! Rassurez-vous, pour l'instant, on nous affirme qu'elle n'est pas réglée…



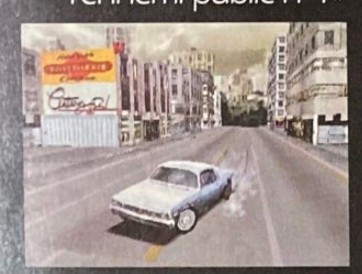
Los Angeles, la nuit. Dans le trafic, un fou furieux : vous !





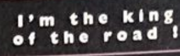
Certains passages se déroulent dans les sous-sols sombres d'un parking.

«Toutes les forces de police sont liguées contre moi. Je suis l'ennemi public n°1»









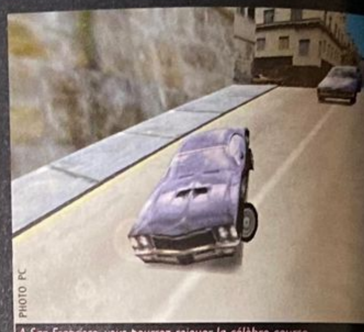
I'm the king of the road !

Bonheur, extase, Nirvana. Je fonce à tombeaux ouverts. L'adrénaline afflue dans mes veines. Oubliée la cuite de la veille, oubliées toutes les règles du code de la route, plus rien ne peut m'arrêter. Les lignes droites succèdent aux carrefours, les rues aux contre-allées. Par la fenêtre, je devine le regard affolé des pauvres piétons qui viennent de frôler la mort. Frôler, car je les évite toujours. Je suis flic quand même ! Et je dois protéger la veuve et l'orphelin. Dans mon rétro, les sirènes des voitures de flics me rappellent à l'ordre. Fuir et survivre face à mes collègues qui, l'espace d'une course poursuite, deviennent mes pires ennemis : c'est tout le paradoxe de mon job ! Au fil des carambolages, je deviens le meilleur amis des carrossiers. Les conducteurs du dimanche, qui accompagnent femmes et enfants au centre commercial, ont intérêt à me voir arriver, faute de quoi ils regretteront amèrement leur petite virée en ville.

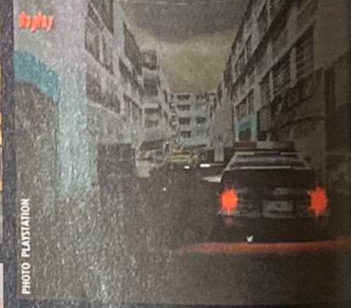
Quel pied ! Je fais corps avec ma Charger. Je commande, elle répond, docile et volontaire. Cette caisse est un bijou, son moteur un joyau.



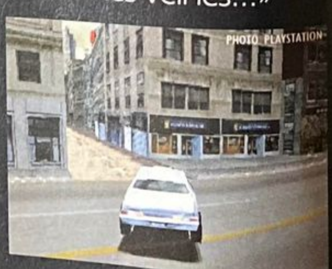
Chaque collision avec d'autres véhicules donne lieu à de belles pirouettes.

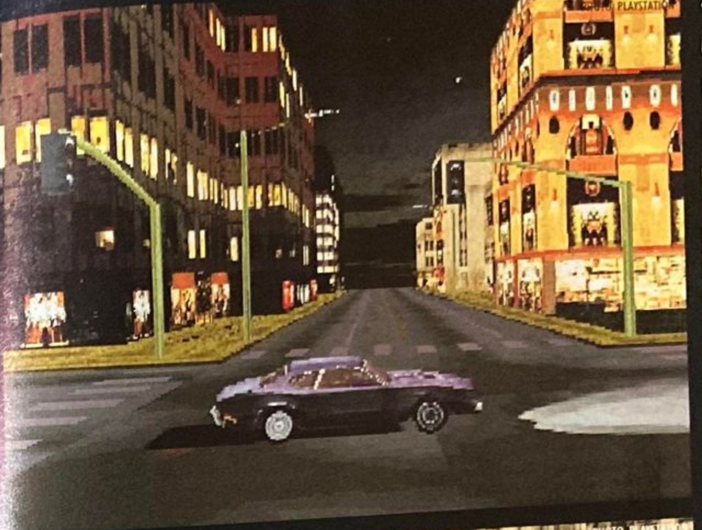


A San Francisco, vous pourrez rejouer la célèbre course-poursuite de Bullit entre une Mustang et une Charger.



«Bonheur, extase, Nirvana. Je fonce à tombeaux ouverts. L'adrénaline afflue dans mes veines...»





«Cette caisse est un bijou, son moteur un joyau»



Sauvage burnout dans les rues de Los Angeles comme à la belle époque des seventies.

Son bruit rauque occulte le brouhaha urbain. Mes sens sont en éveil. Devant moi, les buildings défilent à vitesse grand V. La tension est à son comble. Toutes les forces de police sont liguées contre moi. Je suis l'ennemi public n°1.

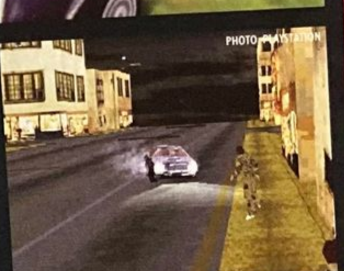
Et puis soudain, c'est le crash, l'accident... A l'angle d'une rue, une voiture de flic me rentre dedans, avec autant d'empressement qu'un obèse dans un Mc Do'. Le choc. La tôle vole tous azimuts, le moteur pousse un râle, puis rend l'âme dans une ultime explosion. Son arrêt cardiaque à lui, c'est un carter qui se fend en deux. Je pars en sucette, heurte un arbre innocent et finis ma course sur le toit, incarcérer dans un amalgamme difforme de métal. Voile noir. Silence. Ma dernière heure a sonné. La faucheuse ne s'est pas déplacée pour rien, cette fois... Mais soudain, venant de nulle part, des lettres se matérialisent devant mais yeux éteints. Elle forment deux mots : GAME OVER... Putain de jeu !







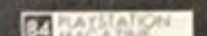




DRIVER EN CHIFFRES

Voici, compilés pêle-mêle quelques chiffres éloquents sur le jeu :

- 14 voitures seront disponibles, mais elles ne porteront pas le nom de vrais modèles, pour de sombres histoires de droits. Par contre, elles leur ressembleront comme deux gouttes d'eau. On devrait ainsi pouvoir piloter des engins tels qu'une Buick Skylark, une Pontiac Firebird, une Ford Trans Am, une Cadillac Eldorado, une Dodge Charger, une Ford Torino, une Mustang...
- 44 missions non linéaires.
- 26 missions doivent être remplies, pour voir une fin du jeu.
- 3 fins différentes.
- 4 environnements réalistes de villes américaines ont été reproduits : New York, Miami, Los Angeles et San Francisco.
- 30 à 50 kilomètres de rues composent chaque ville.
- 150 000 immeubles sont présents dans chaque ville.
- 4 voitures de police maximum pourront vous pourchasser en même temps. Si vous en explosez une, une autre viendra la remplacer.
- 3. C'est le nombre de points qu'on retire à votre permis de conduire, pour un feu grillé... Mais ça, c'est le cadet de vos soucis dans Driver !



Par Julien Chièze

En pleine tourmente, Psygnosis se devait impérativement de redorer son blason dans les plus brefs délais. Heureusement après s'être diversifié à outrance, la firme anglaise a enfin décidé de retourner à ses racines : la course futuriste explosive ! Avec Rollcage ceux pour qui WipEout et Destruction Derby demeurent des chefs-d'oeuvre risquent d'être combler, l'innovation en prime.



EDITEUR : PSYGNOSIS • DISPONIBLE EN MARS













A y regarder de plus près, la vie des grandes sociétés de l'industrie du jeu vidéo semble s'inspirer directement de celle de ses géniteurs : les hommes. Après une naissance se produisant parfois dans la douleur, vient pour celles qui ont survécu à cette première épreuve le temps des tâtonnements caractéristiques de l'adolescence. S'en suit alors une période de maturité, puis de déclin qui débouche à plus ou moins long terme sur la mort. Une vie composée de hauts et de bas. Sur ce modèle, l'année 98 de Psygnosis, l'un des fers de lance de l'épopée PlayStation grâce à des titres tels que WipEout, Destruction Derby ou Formula One, fut riche en périodes de déprime. Panne d'inspiration, rumeurs de rachat... nombreux furent ceux qui, pressentant le pire, s'empressèrent au chevet de la marque à la chouette. Pourtant à l'instar d'un homme blessé dans sa chair et dans son amour propre, Psygnosis rassemblait ses dernières forces afin de livrer son baroud d'honneur. Si O.D.T avait annoncé les prémices du renouveau, Rollcage dispose de tous les atouts pour faire taire les mauvaises langues. En renouant avec la grande époque des courses futuristes pleines de pêche et d'originalité, Rollcage permet à Psygnosis de prendre un nouvel envol.

Les accélérateurs sur le mur vous permettront d'éviter les tirs ennemis.





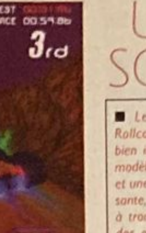
ON NE NOUS AURAIT PAS MENTI !

Lorsque les premières infos concernant Rollcage commencèrent à filtrer, autant vous révéler que nous nous montrions assez réservés. Psygnosis traversait alors une véritable crise et la plupart des titres en préparation à l'époque se contentaient, au mieux, d'être de «simples» suites. Pour parachever le tout, l'équipe chargée du développement n'était autre qu'A.T.D., ah ah A.T.D. ! Aussi vrai que T.H.Q. ne parviendra jamais à sortir un jeu ne serait-ce que correct, que Cryo Interactive n'a pas encore totalement compris ce qu'était un vrai jeu vidéo, ou que Lara Croft ne peut se passer de ses tenues moulantes et de ses bugs, eh bien A.T.D. possédait, jusqu'à ce jour, une sérieuse réputation de looser ! Fervent défenseur de la Jaguar, console mort-née d'Atari, créateur du calamiteux Incredible Hulk Pantheon Saga sur PlayStation, Attention to Detail ne semblait pouvoir être qualifié de partenaire prestigieux pour Psygnosis. Et pourtant... Alors que les mois s'écoulaient, le flot d'images ne tarissait pas. Rollcage prenait forme. Ces atouts principaux ? En 2410, vous conduisez des véhicules armés indestructibles ayant la possibilité de rouler n'importe où et de détruire la plupart des éléments du décor ! Prometteur me direz-vous... oui vous répondrais-je avant de vous rétorquer : «Mais comme tous les jeux présentés par un dossier de presse». En effet si le concept se veut résolument original et accrocheur, le pari paraît des plus audacieux. Savoir créer une ambiance futuriste typée, concevoir un moteur graphique archi-performant permettant de véritablement gérer la course en 3D, sans parler des sempiternels problèmes de caméra ici bougrement d'actualité - au plafond d'un tunnel avec la tête en bas, il y a plus pratique comme conduite, non ?-, le tout représente une masse de travail énorme. Même si c'est regrettable, il ne suffit pas d'avoir de bonnes idées pour en faire un bon jeu vidéo, une dose conséquente d'expérience et de talent s'avère indispensable ! Qu'allait-il advenir de Rollcage ? Se dirigeait-il vers la rubrique Travelling ou bien allait-il faire un tour du côté des Courts Métrages ? Attention suspens à 2 francs 25... Bien que difficile à croire au début, nous devons nous résoudre à la réalité. Rollcage était parvenu à relever son défi et de quelle manière !





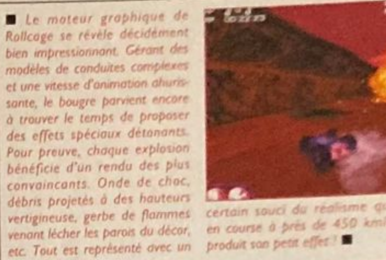






UN SPECTACLE SON ET LUMIERE

■ Le moteur graphique de Rollcage se révèle décidément bien impressionnant. Gérant des modèles de conduites complexes et une vitesse d'animation ahurissante, le bougre parvient encore à trouver le temps de proposer des effets spéciaux détonants. Pour preuve, chaque explosion bénéficie d'un rendu des plus convaincants. Onde de choc, débris projetés à des hauteurs vertigineuse, gerbe de flammes venant lécher les parois du décor, etc. Tout est représenté avec un certain souci du réalisme qui, en course à près de 450 km/h, produit son petit effet ! ■









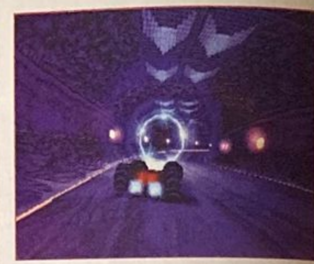


FICHE TECHNIQUE	
GENRE	COURSE ARCADE
EDITEUR	PSYGNOSIS
DISTRIBUTEUR	PSYGNOSIS
NOMBRE DE JOUEURS	1 OU 2
NIVEAUX DE DIFFICULTÉ	3
CONTINUES	SAUVEGARDES
MEMORY CARD	OUI (1 BLOC)
SON EN	STÉRÉO
APRES UNE DEMI-HEURE DE JEU	ON S'HABITUE AU ACROBATIES ET À LA VITESSE !



Lors des séquences de ralenti, les angles de caméra mettent en valeur la sauvagerie de la course.











INNOVER POUR MIEUX DÉCOIFFER

Il faut le voir pour le croire. Rollcage déménage ! Frissons lors d'acrobaties encore plus impressionnantes que ceux des sports dits «extrêmes», exaltation produite par la vitesse hallucinante de votre bolide tout terrain, ou bien poussées d'adrénaline suscitées par la destruction du décor. C'est certain, au «volant» de votre pad vous allez passer par toutes les émotions. Toutefois au début, histoire de faire bonne figure on se restreint timidement à suivre la piste. Oser doubler un concurrent en se servant des flancs escarpés d'une falaise, propulser un adversaire s'encastrer dans un building en flammes, tous ces plaisirs viendront plus tard. En effet, contrairement à la majeure partie des simulations de courses arcade, Rollcage nécessite un temps d'adaptation avant de pouvoir goûter à ses véritables charmes. A vous d'apprivoiser cet univers unique régi par des règles totalement originales. Pas évident de maîtriser du premier coup des bolides filant sur le macadam à près de 500 km/h. Pourtant la richesse du gameplay, bâti sur le duo course sens dessus dessous et destruction massive, vaut à lui seul l'investissement initial. Ne plus se cantonner au plancher des vaches et avoir ainsi accès à des courses utilisant réellement les trois dimensions, confère à Rollcage une grande force. Quel plaisir de parvenir, au prix d'une sorte de looping, à se saisir des armes et autres accélérateurs avec vice disposés au plafond d'un tunnel. Et que dire de l'euphorie qui vous assaillira lorsque vous éviterez un missile en effectuant un saut périlleux d'une colline. Aucune partie n'est identique, aucun classement définitif. En ajoutant à cette liberté unique de mouvements, la possibilité de détruire la quasi totalité des éléments du décor, vous commencerez à percevoir pourquoi Rollcage va bien plus loin que ces prédécesseurs. Arcade ? Assurément. Tactique ? Certainement ! La vitesse pure sert toujours, c'est indéniable, mais désormais il vous faudra la combiner astucieusement avec vos dons innés de fin conducteur (pas la peine toutefois d'être un poulpe pour conduire une voiture) ainsi qu'avec un sens aigu de l'artillerie. Vous ne comptiez tout de même pas vous contenter de balancer nonchalamment quelques missiles, roquettes aux spécificités tout ce qu'il y a de paranormales (aspiration d'une voiture, distorsion du temps, Christian Clavier devient comique, etc). Non, et super re-non ! Dans Rollcage, on s'implique, on se sent concerné lorsqu'on déclenche l'allumage d'une roquette. C'est important quoi, s'il n'est pas question d'humanisme, il en va de votre position dans la course ! Hop, à moins d'un tour de l'arrivée, un malotru vous pique la première place, rageant. Pas de chance pour lui, vous possédez un missile guidé ayant la particularité de se caler sur un élément du décor. Rire sardonique... votre ami à la mauvaise idée de passer sous une grue. Gnac, gnac, vous tirez sur la construction et vlan, des milliers de tonnes d'acier s'abattent sur le pauvre concurrent - avec en prime des effets visuels sublimes - qui ne peut que contempler votre victoire ! Jubilatoire surtout que cette situation peut se décliner à l'infini puisque les bolides sont indestructibles (vous perdrez du temps dans le pire des cas) et que les éléments à détruire sont innombrables.

LE JEU QUI VA FAIRE BATTRE VOTRE COEUR À 500 KM À L'HEURE ET VOUS TRANSPORTER EN 2410



Au début il est fréquent de partir en dérapage, mais ensuite tout s'arrange.









COURSES

Rollcage se compose en trois coupes proposant un niveau de difficulté croissant. Voici à quoi vous attendre.

COUPE GÉMEAUX



PARADIS Une introduction en douceur qui vous offrira tout de même la possibilité de faire quelques sympathiques pointes de vitesse, histoire de rôder votre véhicule.



G-FORCE : Premier parcours introduisant un tunnel au plafond truffé d'accélérateurs. Tenterez-vous déjà une ou deux acrobaties ?



CONTACT : Sur Mars, pluies de météorites, à vous de les éviter. Vous noterez les nombreux embranchements dont certains ressemblant à s'y méprendre à de providentiels raccourcis.

COUPE SCORPION



DAYTONA De nombreux virages à négocier pied au plancher, avant de finir avec un saut monstrueux qui doit être amorcé plein axe, sinon...



PARC NATUREL : La conduite en ville requiert un sérieux doigté. Pas mal de virages, mais aussi de longs tunnels avec ce que cela sous-entend d'accélérateurs.



FRONTIERE : De retour sur Mars, la surface de la planète vous semblera de plus en plus chaotique. Prudence à ne pas rentrer de plein fouet dans une butte, mais surtout sachez maîtriser votre vitesse. Les virages sont assassins.



UNE SIMULATION GÉNÉREUSE

Après avoir sélectionné votre pilote parmi les 6 proposés, plus Yuri le conducteur caché de service, vous pourrez enfin prendre le départ d'une série de 10 courses réparties en 3 championnats (Gémeaux, Scorpion, Taureau) à la difficulté croissante. Votre objectif est des plus simples à comprendre : vous devez être premier du classement en fin de championnat si vous désirez ouvrir les suivants. C'est clair au début ça part gentiment. On se dit que même Maïté pourrait y arriver. Et puis une fois finis les championnats en mode facile, apparaissent les difficultés supérieures (Difficile et Expert). Là très franchement je crois que plus personne ne va rigoler. Heureusement que la marge de progression s'avère énorme. Parvenir à obtenir les 4 courses de la mort et les 2 circuits cachés requerra de votre part une concentration et une maîtrise du jeu hors du commun. Enfin pour les plus désespérés sachez qu'un mode deux joueurs muni de courses spécifiques fait aussi partie de la fête. Au final, on obtient donc le nombre de 20 courses variées et disposant de nombreux raccourcis à découvrir. Nécessitant chacune des techniques de pilotages propres, ces courses vous captiveront durant de longues heures.

UN TITRE QUI S'AVERE AUSSI ACCROCHEUR ET NOVATEUR QU'ORIGINAL




Le mode deux joueurs promet des parties endiablées.

DANS LA VEINE DE WIPEOUT

Il n'y a pas de hasard. Lorsqu'on pense à une course futuriste visuellement impressionnante et diablement excitante, vous pouvez être à peu près certain qu'il s'agira de la série des WipEout de... Psygnosis. Ce succès planétaire qui a bénéficié d'adaptations sur toutes les consoles «nouvelles générations» ainsi que sur PC se cherchait un concurrent. Avec talent, Rollcage s'impose comme le premier susceptible de prendre la relève.

COURSES (SUITE)

COUPE TAUREAU



CONTREBANDIERS *Un circuit qui nécessite une vitesse élevée en permanence. Prenez tous les accélérateurs et n'hésitez pas à détruire les infrastructures proches de la ligne d'arrivée.*



ERUPTION *Véritable royaume de la vitesse pure, ce parcours ne propose que de faibles virages et peu d'obstacles. Faites le plein de roquettes et de boucliers de protection, puis foncez vers la victoire.*



AREA 52 *Si vous parvenez à rester le plus possible sur la droite, vous devriez aisément éviter les mines dissimulées sur le tracé. Ne prenez pas trop de risques et lorsque la piste se fait trop bosselée ralentissez de manière significative... avant d'accélérer de plus belle bien sûr !*



TRAVERSER *Dernière course et panique en perspective. Des chicanes et des dos d'âne meurtriers vous y attendent. Pourtant si vous souhaitez l'emporter, votre seule alliée s'avérera la vitesse. Tous vos talents de fin pilote devront être exploités au cours de cette course éprouvante.*



Ce pilote caché s'offrira à vous après que vous ayez remporté les trois championnats en mode de difficulté élevée. Il possède une voiture de rêve.



WipEout s'était indéniablement démarqué grâce à l'originalité et la cohérence de son atmosphère techno renforcée par des prouesses techniques somptueuses. En terme d'originalité, nous l'avons vu, Rollcage propose des sensations inédites. Techniquement le jeu est tout aussi réussi. En premier lieu, c'est l'impression de vitesse carrément époustouflante qui laisse le plus admiratif. Un tour en vue subjective et vous comprendrez un peu mieux avec quel soin les développeurs d'A.T.D. ont peaufiné leur bébé. Avec l'ajout des accélérateurs la vitesse d'animation s'emballe encore plus sans pour autant qu'on ait à remarquer le moindre clipping. Une nouvelle prouesse. En ce qui concerne les effets de lumière lors des très nombreuses explosions, ils s'avèrent eux aussi des plus convaincants soulignés admirablement par des bruitages sourds. N'en oublions pas non plus les modèles physiques des véhicules qui même sur le dos continuent à rouler. Dérapages, rotations et rebonds se révèlent gérés d'une manière très dynamique sans conflit de caméra. Mais néanmoins en cherchant, on arrive tout de même à trouver quelques faiblesses à Rollcage. Certains décors reprenant les quatre environnements graphiques (la plage, la ville, le désert martien, la zone industrielle) semblent ainsi parfois trop fades et que dire des voitures clones un peu petites que seule la couleur permet de différencier. Dommage car face aux vaisseaux de WipEout, ceux de Rollcage font, avouons-le franchement... un peu pitié. Enfin tout cela n'enlève pas grand-chose au plaisir éprouvé lors de courses si haletantes qu'elles ne vous laisseront pas le temps d'admirer ni le paysage ni vos concurrents. Vous l'aurez compris, Rollcage devrait enthousiasmer les adeptes de courses enragées pour qui vitesse et liberté d'action comptent plus que tout. Le mariage entre A.T.D. et Psygnosis est donc une totale réussite. Ouf doivent soupirer les mariés !

RÉGLEZ VOS COMPTES

■ *Attention, parvenir aux courses de deathmatch nécessitera une bonne dose de persévérance de votre part. Si l'objectif est simple, la réalisation vous posera rapidement quelques problèmes. En effet pour avoir accès à ces parcours, il vous faudra finir un championnat en arrivant à chaque fois premier ! Une fois second, et hop vous oubliez tout. Mais par contre si vous y accédez, à vous la surpuissance routière. Conviez alors un ami et rendez-vous dans l'une de ces arènes dans lesquelles le mot d'ordre sera : pas de quartier ! Pas de courses à proprement dit, mais de terribles joutes mêlant roquettes et dérapages. Un mode que vos amis risquent de craindre à force de se faire humilier.* ■







POUR QUEL PUBLIC ?
Plus rapide que WipEout et plus explosif que Destruction Derby, Rollcage ravira les fans de courses rageuses !



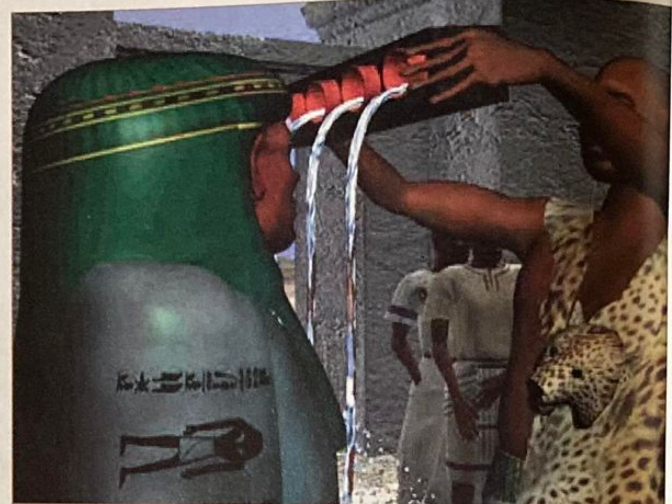
ROLLCAGE - 369 F

DESIGN 6 Des décors un peu ternes. Le look des véhicules ne s'illustre pas par sa variété.	**MUSIQUE ET SON** 7 Des musiques signées par des artistes de renom. Les bruitages ont la pêche.	**DURÉE DE VIE** 8 Le challenge s'avère relevé. Parviendrez-vous à découvrir tous les circuits cachés ?
ORIGINALITÉ 7 Le 1er jeu de courses qui utilise la 3D ! On peut détruire les éléments du décor.	**JOUABILITÉ** 7 Il va falloir s'entraîner. Piloter ces bolides nécessite du doigté, mais quel pied !	**TECHNIQUE** 8 Un moteur 3D rapide et fluide, avec des angles de caméra judicieux.

LE COMPARATIF : MEILLEUR QUE S.C.A.R.S ET AUSSI FUN QUE WIPEOUT.

8 NOTE GLOBALE ET RÉSUMÉ
S'essayer à Rollcage ne peut laisser indifférent. Vitesse, déluge pyrotechnique et acrobaties incroyables sont autant d'éléments qui parviennent à renouveler le gameplay faisant de chaque partie, un nouveau challenge toujours aussi haletant et passionnant !

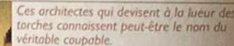
Vu le succès remporté par Versailles auprès du «grand public», Cryo Interactive continue avec Egypte, sa croisade des jeux pseudo-culturels. Un titre dont le seul intérêt réside dans sa documentation.





EGYPTE





Ces architectes qui devisent à la lueur des torches connaissent peut-être le nom du véritable coupable.

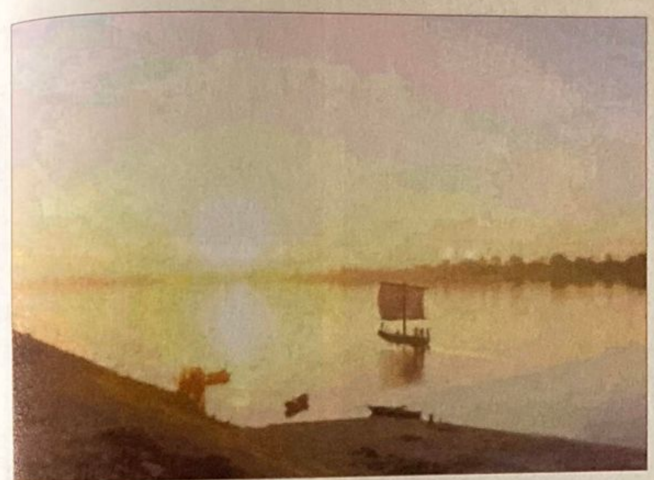






EDITEUR : CRYO INTERACTIVE
DÉJÀ DISPONIBLE

FICHE TECHNIQUE	
GENRE	AVENTURE CULTURELLE
EDITEUR	CRYO INTERACTIVE
DISTRIBUTEUR	SONY C.E.
NOMBRE DE JOUEURS	1
NIVEAUX DE DIFFICULTÉ	AUCUN
CONTINUES	SAUVEGARDES
MEMORY CARD	OUI (1 BLOC)
SON EN	STÉRÉO
APRES UNE DEMI-HEURE DE JEU	VOUS COMMENCEZ À TROUVER LE TEMPS LONG.



Râ venait de sonder les horizons et, tandis que le dieu s'élevait, les cieux de Thèbes s'embrasaient délicatement, repoussant au loin la noirceur des ténèbres. Bercés par une légère brise, les roseaux et nénuphars qui constellaient le majestueux Nil, semblaient débuter une danse improvisée. Déjà les premiers murmures s'élevaient discrètement, la torpeur des dernières heures s'évanouissait... Quand soudain, un grondement se fit entendre. Sourd et menaçant, le bruit s'amplifiait à mesure que le soleil illuminait et réchauffait les roches de la Tombe du Roi de Haute et Basse Egypte, Men Maatré. Depuis deux décades, aucune agitation n'avait tant animé la paisible Vallée des Rois. Puis tout à coup, une rumeur tétanisa ceux qui en eurent vent : l'une des tombes venait d'être profanée ! A l'image d'une traînée de poudre, la nouvelle se répandit avec une célérité incroyable. Le temps pressait, il fallait parvenir à canaliser cette brusque crise qui enflammait, tel un fétu de paille, Thèbes et ses alentours. En un instant, la foule se massa devant la demeure de Merymen, votre père, en scandant de sombres paroles. Au crépuscule, votre père, directeur du bureau des archives de l'administration du Visir Tô, fut promptement arrêté. Le chef d'accusation : avoir commandité le pillage de la tombe ! Sa peine serait capitale et son nom effacé de l'histoire ! Votre famille, terrassée par la douleur et l'incompréhension, se recueillait auprès de l'autel familial implorant la clémence des Dieux... Convaincu de l'innocence de votre père, vous, le jeune Ramosé, n'aviez plus le choix. Il vous fallait partir en quête de preuves permettant de l'innocenter. Mais le temps jouait contre vous, seules trois lunes vous séparaient du jour de l'exécution. Puisse Ramsès III vous accorder sa force.

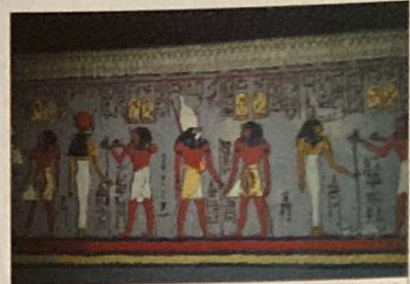


N'espérez pas assister aux travaux de ce graveur. L'image est fixe !

UNE AVENTURE EN CRYORAMA

La vie n'est qu'un éternel recommencement et Cryo illustre à merveille cette sentence. Déjà à l'origine de quelques titres sur PlayStation, Cryo semble, avec le temps, s'être spécialisé dans le jeu «à contenu culturel ajouté». En décembre 97, Versailles Intrigues à la Cour du Roi Soleil s'était ainsi illustré grâce à son contenu aussi bien historique que ludique. Novateur et attirant, les parents trop heureux de trouver un jeu permettant à leurs bambins de se divertir tout en s'instruisant, Versailles avait alors trouvé son public. Pourtant, force est de constater que la recette alléchante n'avait pas réussi à convaincre les vrais joueurs, ceux pour qui le fond et la forme demeurent indissociables. Un an plus tard, et en oubliant le pauvre Atlantis, Cryo décide de publier son nouveau livre d'histoire virtuelle dont l'intrigue se déroule désormais chez les Egyptiens. A y regarder de plus près, dans la forme, Egypte se révèle être la copie conforme de Versailles, le sable et les hiéroglyphes ayant remplacé le parquet et les oeuvres baroques. Ne soyez donc pas étonné de retrouver le très poussif moteur graphique pompeusement baptisé Omni-3D permettant de donner l'illusion de se déplacer dans un environnement en trois dimensions alors qu'il s'agit d'images fixes. Les habitués pourront aussi faire leurs retrouvailles avec l'interface procédant par clics successifs. Vous pointez une zone de l'écran et, si un objet y est dissimulé, vous aurez l'opportunité de le glisser dans votre inventaire, etc. Lorsqu'on connaît un peu mieux la lenteur et l'excessive sensibilité de cette technique, on ne peut s'empêcher de penser qu'une révision aurait été la bienvenue. Quant au scénario mêlant maladroitement trahisons et espionnages, il se révèle vite linéaire, moins haletant qu'un épisode de Shérif fais-moi Peur et aussi dirigiste que Bernard

LE MEILLEUR MOYEN DE VOUS ÉCOEURER DE L'EGYPTE



Les bas-reliefs en hiéroglyphes sont des copies conformes d'originaux.



Mon Dieu, un homme mort ! Quelle perversion de l'âme !



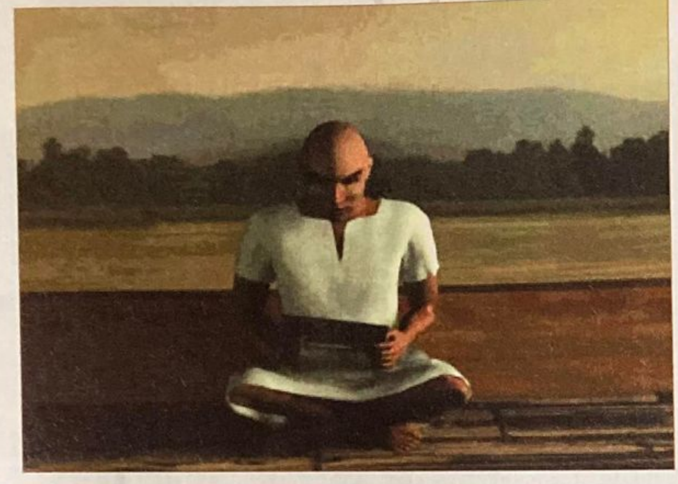
UN PEUPLE DE CLONE

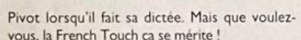
■ *Et dire que le clonage de la charmante brebis Dolly avait suscité une controverse mondiale. Si les Egyptiens voyaient cela, ils ne pourraient probablement pas s'empêcher de rire. En effet, dans le jeu Egypte, la grande majorité des protagonistes se révèlent être des clones, tous ayant un faciès identique à la peau plus ou moins mate ! A en croire Cryo, plus d'un millénaire avant la naissance du Christ, le clonage était donc une pratique courante chez les Egyptiens ! Ne vous moquez pas, les concepteurs du jeu n'ont pris aucune liberté avec la réalité. Tout est fondé sur les connaissances historiques actuelles... Allez, franchement, entre nous, de qui se moque-t-on ?* ■



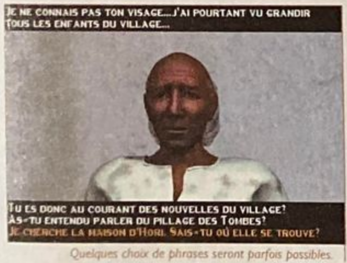








Voilà ce que c'est de passer son temps à faire des U.V.



Quelques choix de phrases seront parfois possibles.



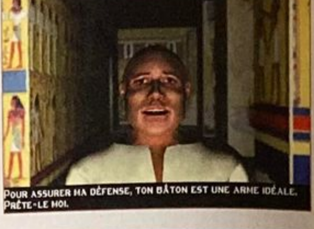
Pivot lorsqu'il fait sa dictée. Mais que voulez-vous, la French Touch ça se mérite !

UNE AMBIANCE UNIQUE

Cependant, s'il est indéniable que Cryo n'arrive pas à maîtriser parfaitement les rudiments du jeu sur console, à lui seul le talent des graphistes parvient généralement à envoûter le joueur. Si c'était le cas avec Atlantis - surtout sur sa version PC, qu'en est-il avec Egypte ? Malheureusement, une fois de plus notre constat s'avère accablant. Les séquences cinématiques font, par exemple, preuve d'une qualité déplorable tant au niveau des images que de la mise en scène. Mais le pire s'avère être sans conteste la réalisation des décors et autres lieux que le chétif Ramosé aura à traverser au cours de son périple. A priori, les graphistes ont délibérément voulu faire des économies de couleur, tant les environnements sont fades. Mises à part les fresques présentes dans les tombeaux, tout est pauvre, excessivement peu détaillé et parfois carrément trop sombre. Il n'est pas rare non plus de retrouver des décors dessinés à l'identique sur des kilomètres... Passionnant. Pour vous orienter dans une ville où il n'existe que des portes rougeâtres et des allées blanchâtres, je ne peux qu'humblement vous conseiller de vous armer de votre tube d'aspirine préféré ou bien de consulter notre Hors Série n°6, à moins que vous ne désiriez finir lobotomisé. On s'en rend compte assez vite, sous couvert de réalisme et d'ambiance, Cryo a, en fait, créé un univers trop hermétique et aussi vivant que le métro parisien à 3 heures du matin ! A côtés, les commentaires de Jean-Pierre Gaillard paraissent carrément captivants.

PLUS EFFICACE QU'UN SOMNIFERE

Derrière ce sous-titre, que certains trouveront probablement trop lapidaire, se cache une expérience, mon expérience pour être plus précis. Hop, le soir, une heure d'Egypte et le sommeil m'envahit, alors que d'habitude le marchand de sable à la fâcheuse manie de m'oublier. Du vécu, vous dis-je ! A chaque partie, un étrange sentiment de solitude vous envahira. A force de déambuler dans les sombres couloirs d'un mastaba, d'errer jusqu'à vous en raboter les rotules dans une ville quasi fantôme, d'attendre patiemment le chargement interminable de chaque écran, vous allez commencer à croire que ce jeu est fait pour les autistes. Une thérapie par le silence, peut-être ? Enfin, le silence, c'est un bien grand mot. En effet, la musique, digne d'un Khaled du pauvre qui utiliserait deux casseroles et du fil de cuisine en guise d'instruments, n'épargnera pas vos oreilles suppliantes. Sans parler de la conviction des doubleurs français, juste pitoyable... En ce qui concerne la recherche des objets, ainsi que la résolution des énigmes, tout est aussi soporifique, la routine en plus. En effet, vous passerez le plus clair de votre temps à balayer l'écran à l'aide d'un curseur aussi rapide qu'un gastéropode handicapé. Eh oui, tout se joue au pixel près ! Un millimètre à côté de la pierre à ramasser et rien ne se passera. Quelle preuve d'intelligence, de corser la difficulté par des tours de passe-passe de cette manière, surtout lorsqu'on rencontre des incohérences du genre : pour parler à quelqu'un, il faut cliquer sur son ventre et non sur sa bouche - vive la logique - sinon ça ne marche pas.







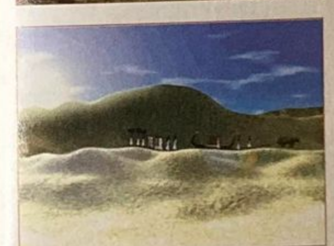
UNE ATTITUDE IMPARDONNABLE !

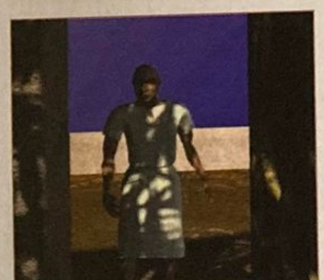
Pas la peine d'être extra-lucide ou de se prendre pour quelqu'un de supérieurement perspicace pour comprendre qu'Egypte ne nous a pas convaincus. Pourtant, nous souhaitions, pour finir, mettre en lumière une pratique pitoyable à laquelle Cryo a eu recours. Probablement conscient de la faiblesse de son produit, Cryo a décidé de ne pas nous envoyer un exemplaire d'Egypte, afin que nous ne puissions réaliser le test avant sa sortie en magasin ! Quelle bassesse de tenter de séduire des gens qui, en l'absence de critiques, ne pourront se forger un avis qu'à l'aide d'un emballage soigné et réalisé qui plus est avec des photos issues de toute évidence de la version PC ! Si vous vous rappelez de notre rubrique intitulée Si Mauvais qu'on n'a pas voulu nous l'envoyer, sachez qu'Egypte y aurait parfaitement trouvé sa place ! Vous voici désormais prévenu. Lorsqu'on produit un travail, la moindre des choses est d'avoir le courage de le soumettre à la critique ne serait-ce que par respect du client. Insurgez-vous, achetez une bonne encyclopédie sur l'Egypte au lieu de ce jeu, vous en apprendrez plus et au moins vous ne vous sentirez pas pris pour un pigeon.

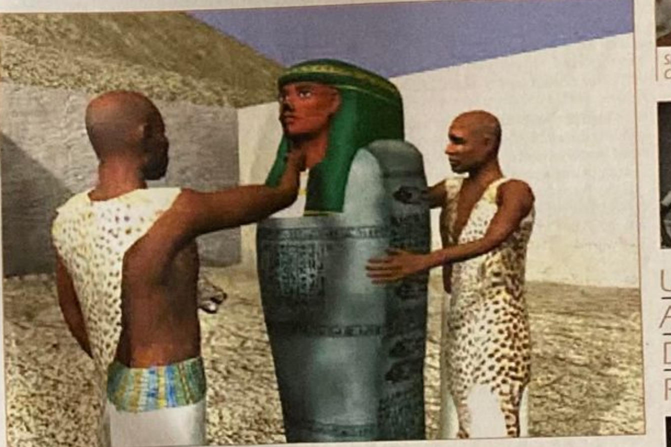


Le look des Egyptiennes est des plus fins !



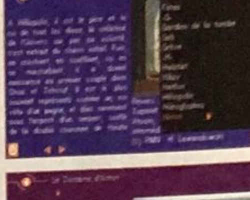


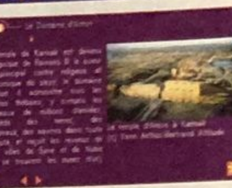


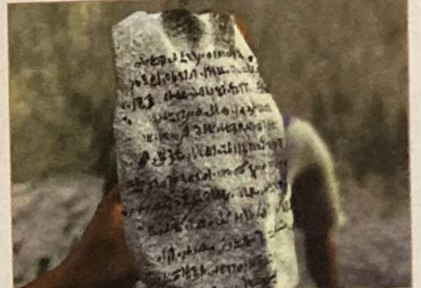


EVITONS LE NAUFRAGE !

A force de chercher méticuleusement, nous avons fini par dénicher un point positif à Egypte. Pourtant, aussi paradoxal que cela puisse paraître pour un jeu vidéo, l'unique source de contentement ne provient pas du jeu en lui-même, mais de son espace documentaire ! A la présentation sobre, cette mini encyclopédie sur l'Egypte dispose de 5 thèmes de base passant en revue les informations concernant la terre, le temps, les hommes, le pharaon et les dieux. De plus, l'ajout d'un glossaire comportant des centaines d'entrées ainsi que la présence de photos de bas-reliefs et autres reproductions rendront à la fois plus aisé et plus convivial votre voyage à travers les mystères de la civilisation égyptienne. Le seul argument positif du jeu !







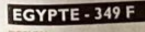
Si vous ne parvenez pas à comprendre ces inscriptions, appelez Champollion.

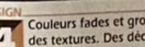




UN VOYAGE AU COEUR DE L'ENNUI PROFOND

EGYPTE - 349 F



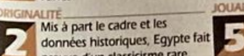




DESIGN — 4 : Couleurs fades et grossièreté des textures. Des décors peu variés.

ORIGINALITÉ — 2 : Mis à part le cadre et les données historiques, Egypte fait preuve d'un classicisme rare.

MUSIQUE ET SON — 3 : Vous serez bien vite saoulé par les musiques et les acteurs sont peu convaincants.



JOUABILITÉ — 5 : Des systèmes d'inventaires et de recherches par clics fastidieux.

DURÉE DE VIE — 5 : Un joueur acharné voit le bout du tunnel en moins d'une journée.

TECHNIQUE — 3 : Sans rien d'animé à l'écran, il arrive que le curseur rame. Une performance !

LE COMPARATIF : MOINS BON QUE VERSAILLES, MOINS BEAU QU'ATLANTIS.

POUR QUEL PUBLIC ?
Les férus d'égyptologie feraient mieux de se rabattre sur une encyclopédie.



4 — NOTE GLOBALE ET RÉSUMÉ
Peu trépidante, l'aventure proposée par Egypte ne rend pas hommage à l'une des plus nobles civilisations antiques. Au final, seul l'espace documentaire parvient à éviter le naufrage complet. Méfiez-vous !

Par Johnny Piano

Après les jeux poids lourds de la fin de l'année, voici venir les jeux plus digestes. Après le foie gras et la dinde, vous prendrez bien trois boules pour le dessert...



Rien de plus agréable que de coincer la boule pendant cinq minutes entre deux parties de Metal Gear Solid. Spécialiste du flipper toutes catégories, Empire nous livre sa dernière mouture ce mois-ci. En effet, la série des Pro Pinball est aux billards électriques ce que la série des FIFA est à la Zinédite aiguë. Déclinée sur toutes les plates-formes (sauf celles de Vanessa Demouy) depuis de nombreuses années, en voici le dernier rejeton sur PlayStation.

A TABLE

Une grosse déception manque de nous couper l'appétit d'entrée : Big Race U.S.A. n'est livré qu'avec une seule table. Une seule et unique table. Voilà, désolé de commencer par le pain noir, mais si vous espériez de la variété dans le menu, c'est euh... râpé.

A propos de menus, ceux-ci ne brillent pas par leur qualité graphique. Ils ressemblent en fait aux tableaux d'affichage qu'on trouve sur les vrais flippers. Ce n'est pas très spectaculaire mais ça a le mérite de renforcer l'homogénéité du design et la facilité d'utilisation. Le reste du logiciel est réalisé à cette image : pas de tape-à-l'œil, pas de séquences vidéo d'introduction, pas d'interview de Lara Croft vantant les mérites du Wonderbra renforcé en boules de flipper.





PRO PINBALL BIG RACE U.S.A.

EDITEUR : EMPIRE
DISPONIBLE EN FÉVRIER



FICHE TECHNIQUE

GENRE	FLIPPER
EDITEUR	EMPIRE
DISTRIBUTEUR	UBI SOFT
NOMBRE DE JOUEURS	1 À 4
NIVEAUX DE DIFFICULTÉ	1
CONTINUES	-
MEMORY CARD	OUI (1 BLOC)
SON EN	STÉRÉO
APRES UNE DEMI-HEURE DE JEU	QUELQUES TILTS MAIS PAS ENCORE DE PARTIE GRATUITE !

Big Race ne propose qu'un seul flip, certes, mais il bénéficie d'options très complètes. La plus importante concerne le choix de la vue parmi les trois proposées. Elles restent jouables toutes les trois, bien que la vue intermédiaire me semble offrir le meilleur compromis précision/vision d'ensemble. Le nombre de boules par partie est bien sûr paramétrable. La vitesse de la bille peut être influencée par l'état d'usure de la table (cinq niveaux) et le degré de pente (cinq niveaux également). La dureté des quatre flips (deux en haut et deux en bas) est elle aussi paramétrable, sur sept degrés. Pour un peu, on se croirait dans le menu d'options d'une simulation sportive de haut niveau... Et en fait ce sentiment est légitime car Big Race s'avère être une reconstitution très fidèle de billard électrique.

FLIPPER AU POINT

Les réactions de la boule sont incroyablement réalistes. L'inertie est parfaitement rendue, les mouvements de la bille semblent tellement vrais qu'on peut exploiter les mêmes techniques que sur un vrai flip. Les touches de tranche permettent de «masser» le flip. Le niveau de massage toléré est parfaitement dosé et réaliste.

LES RÉACTIONS DE LA BOULE SONT TRES CRÉDIBLES





Trois vues sont proposées. La première, avec effet de perspective. Pour les joueurs de petite taille habitués à jouer sur la pointe des pieds dans les cafés.



Deuxième vue, pour les joueurs aimant voir les choses de haut (gardiens de phare, astronautes).



Troisième vue, la solution intermédiaire.

Un bon joueur de flipper n'ayant jamais touché une console de sa vie devrait pouvoir enchaîner partie sur partie car il n'y a quasiment pas de décalage entre la simulation et la réalité. Un seul élément peut éventuellement être améliorable : on a le sentiment que les flips manquent légèrement de dynamisme, ils sont un poil trop collants, même après avoir essayé différents réglages. Mais bon, rien de grave car de vrais flippers pourraient aussi avoir cette caractéristique.

Chapeau donc pour le côté simulation, parfaitement réussi.

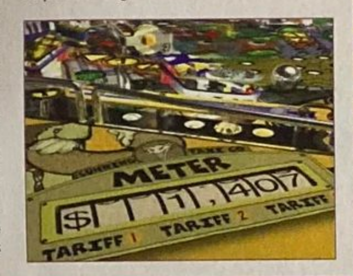
La table en elle-même ferait un très bon flip de salle d'arcade (peut-être en est-il un d'ailleurs ?). Les nombreux bonus, cibles et trappes présents offrent un challenge à la hauteur. Les différentes cibles peuvent rapporter de l'argent qu'on peut réinvestir en participant à des loteries ou dans l'achat d'extra-balls. Il existe aussi de petits «jeux dans le jeu» sympatoches : entre autres une course de voitures au graphisme digne de la Game Boy, rigolo comme tout.

A noter une option intéressante : pouvoir examiner la table sous toutes ses coutures avant de commencer à jouer grâce à une intelligente fonction de zoom.



SHOOTE EUGENE

Les bruitages sont fidèles au modèle réel et apportent du fun alors que les musiques sont immédiatement gavantes, encore plus qu'une musique de juke-box. Mais ça c'est une mauvaise habitude sur notre console... Dans l'ensemble, Big Race offre une simulation étonnamment fidèle d'un billard électrique. La jouabilité est sans défaut et bien que la réalisation manque de panache, elle est efficace. On peut seulement se poser des questions quant au rapport qualité-prix d'un tel produit. Sortir un jeu de flipper avec une seule table revient à sortir un jeu de courses de voitures avec un seul circuit ou un jeu de golf avec trois trous. Marketing risqué, non ? A quoi bon dépenser 350 francs dans une simulation alors qu'on peut pratiquer l'original pour moins cher ? Il faut en vouloir pour dépenser une telle somme sur un seul flipper. A investissement égal, le fun n'est-il pas plus grand sur un vrai flip ? Avec plus de tables, Big Race U.S.A. aurait pu être un vrai hit, au moins auprès des amateurs. Avec une seule table, si bonne soit-elle, ce soft risque de ne pas séduire grand monde.



UN FLIPPER AU MICROSCOPE

Une option fort bien venue de zoom nous permet de scruter la table jusque dans ses moindres recoins. L'affichage du flip manquant quelque peu de netteté en cours de partie, on est bien content de pouvoir localiser les nombreuses cibles et bonus divers avant de commencer à jouer. Et en plus les graphismes sont assez flashies. Quatre niveaux de zoom sont à disposition.









UNE SEULE ET UNIQUE TABLE







POUR QUEL PUBLIC ?
Les fans de flipper trop loin d'un café (gardiens de phare, météorologues en Antarctique, astronautes etc.).

PRO PINBALL BIG RACE U.S.A - 349 F

DESIGN — 5
Pas grand-chose de spectaculaire à l'écran. Banal mais fonctionnel.

ORIGINALITÉ — 3
Des boules et des flips... un jeu de flipper sans concepts particulièrement innovants.

MUSIQUE ET SON — 4
Les sons sont O.K. pendant les parties, la musique gave immédiatement.

JOUABILITÉ — 8
Excellente grâce à des mouvements de boule réalistes et une bonne vue d'ensemble.

DURÉE DE VIE — 3
Malgré tout son intérêt, une seule table c'est peu pour égayer les soirées d'hiver.

TECHNIQUE — 5
On aurait souhaité plus de netteté dans l'affichage. Le reste est O.K. pour un flipper...

NOTE GLOBALE ET RÉSUMÉ — 4
Difficile de donner une bonne note à un jeu de flipper ne proposant qu'une seule table. Déjà qu'il ne s'adresse finalement qu'aux maboules des boules... Dommage car la simulation est particulièrement réaliste et jouable. A ce prix-là, autant dépenser ses sous dans une vraie machine.

LE COMPARATIF : MOINS BON QU'UN VRAI FLIPPER, MEILLEUR QUE PAS DE FLIPPER DU TOUT.

Par Vladimir Schansky
Photos Patrick Sordoillet

Dans son atelier parisien, en pleine charrette qui le poussait à finir des travaux pour le festival d'Angoulême, nous avons rencontré Moebius. Artiste, auteur de bandes dessinées incontournables, visionnaire. Son œuvre est immense. Nous n'allons pas l'évoquer, il nous faudrait le magazine tout entier. Il nous a parlé de ses participations à quelques jeux vidéo et surtout du projet qu'il est en train de terminer pour Sony : un énorme centre d'arcade futuriste en construction au cœur de San Francisco.

Moebius

ARTISTE AU SERVICE DU JEU VIDÉO

Moebius : Quand j'étais plus jeune, j'adorais le baby-foot. J'adorais ça. Jouer au baby-foot me mettait dans un état d'excitation incroyable. C'est quelque chose qu'on ne retrouve quand même pas dans les jeux vidéo. Je trouve qu'il y a moins d'émotion. Il faudrait qu'il y ait cette possibilité de développer un geste. Plus le truc est primitif et plus le corps doit s'investir. Quand les trucs sont perfectionnés, au niveau des interfaces… on finit par ne plus bouger que le doigt. Bientôt, on en viendra même à ne plus bouger le doigt, ce seront des impulsions mentales. Du coup, on perd quelque chose de précieux qui est la possibilité, pour le système nerveux et les muscles, de trouver des jeux, des amusements. Une invention capitale serait celle qui réintroduirait dans un jeu l'investissement physique réel du joueur.

PlayStation Mag : Votre nom a déjà été associé à plusieurs jeux vidéo…

J'ai participé à des jeux, c'est vrai, mais c'étaient des trompe-l'œil, en fait. Parce que si on me demande de faire un dessin pour un jeu, que je fais un petit croquis et qu'ensuite les infographistes travaillent à partir de ça : je n'appelle pas ça participer à la création d'un jeu. C'est comme si le mec qui peint la tour Eiffel se comparait à Gustave Eiffel. La raison pour laquelle on fait appel à moi, c'est pour que je sois crédité, pour que mon nom apparaisse dans le générique. Finalement, je ne sais pas si c'est vraiment très utile, parce que ce qui compte c'est le jeu… Cela permet tout de même d'en parler, de faire une campagne de presse…

Et pourquoi ne pas créer vous-même un jeu ?

J'aimerais faire un jeu utilisant des moteurs existants, mais en les détournant et en les faisant entrer dans un univers moebiusien. Un univers d'émerveillement graphique… dans la mesure du possible. Essayer de placer le joueur dans une excitation, dans un plaisir basé sur l'expression graphique qui peut aller de choses purement contemplatives, à des scènes dans lesquelles il y a des éléments à bouger, à assembler, à découvrir. J'aimerais faire quelque chose d'un peu spécial, d'un peu différent. Mais est-ce que c'est possible, je ne sais pas… Je pense que le moment est venu de faire un peu autre chose, notamment d'aller vers les adultes. Pour l'instant, je ne peux vraiment pas revendiquer une participation à un jeu vidéo. Sauf dans le cas du travail que je fais avec Sony pour Metreon, à San Francisco.

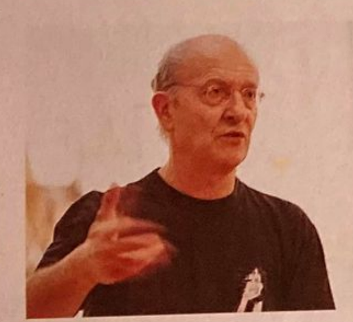
De quoi s'agit-il ?

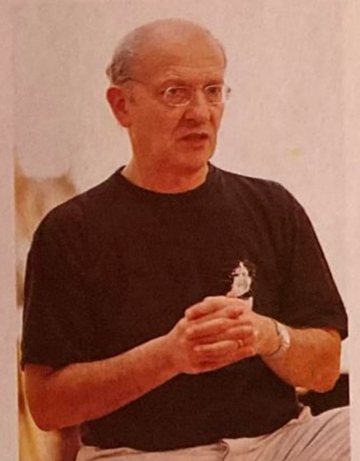
C'est un concept assez nouveau, quelque chose qui a déjà commencé aux Etats-Unis. Il s'agit de jeux en ligne en arcade. Jusqu'à maintenant, 8 ou 16 joueurs pouvaient participer et se rencontrer, dans des univers extrêmement simples. En général, il s'agit de courses sur des circuits. T'es dans une boîte avec un volant, t'as l'impression de conduire le véhicule, mais, sur l'écran, tu visualises tes concurrents qui sont, en règle générale, des parallélépipèdes colorés. Metreon, c'est ce concept-là, mais poussé de façon beaucoup plus perfectionnée. C'est de la haute définition, du beau travail et en temps réel. D'autre part, les concurrents ne sont pas au nombre de 8 ou 16 mais de 32.

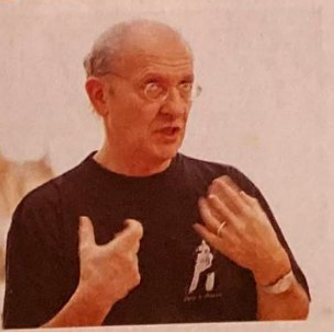
Et les sensations ?

Le joueur entre dans un véhicule sur vérins et relié au système. Quand on tourne vers la gauche, on penche vers la gauche, quand on tourne à droite, on penche vers la droite. De plus, il va y avoir toutes sortes de sensations, des chocs, de la tôle ondulée. J'ai essayé d'imaginer le spectacle que cela allait être : une pièce obscure avec 32 boîtes noires designées style science-fiction, en train de sauter dans tous les sens, de se pencher à gauche, à droite, en avant, en arrière… Ça va être hallucinant. On va avoir l'impression d'être au milieu d'un troupeau d'éléphants piégé par Tarzan.

«Je pense que le moment est venu, pour les jeux vidéo d'aller vers les adultes.»







Quelle va être votre tâche dans ces centres de loisirs ?

Cette fois, j'ai été plus particulièrement gâté. J'ai participé à la décoration du lieu, j'ai fait le design d'objets, de sculptures, de la disposition du bar et de toutes sortes de gadgets rigolos. Et puis également sur le jeu lui-même. En fait, il y a deux jeux : Badlands et Quaternia. Ce sont des jeux de courses, mais combinant également de la baston de véhicules avec des munitions. Et il y a aussi de la recherche d'éléments qu'il faut posséder, pour gagner des points. Tout se passe à l'intérieur d'un astéroïde creux qui est une ancienne mine d'or du nom de Badlands. Il y a donc des décors, des paysages, des ambiances.

Tout le design est made in Moebius ?

J'ai dessiné les engins, j'ai participé à l'élaboration des décors et j'ai amené aussi un scénario. J'ai relié ces jeux à l'histoire du Garage Hermétique que j'ai fait, il y a une vingtaine d'années, pour Metal Hurlant. Mais, au lieu de centrer l'histoire sur le personnage du Major, comme c'était le cas à l'époque, le personnage principal est devenu Malvina. Un perso étrange, mystérieux, qui passait dans l'histoire avec une attitude assez lointaine. Elle est maintenant le personnage qui donne tout son sens à l'animation de l'arcade.

Un nouveau concept de salles de loisirs ?

C'est un peu comme faisait Disney avec DisneyLand, partout où l'on va, on trouve une référence qui ramène à l'univers de Disney. C'est un peu ce qu'on a fait. Sauf qu'au lieu de me relier à l'ensemble de mon œuvre, ce qui aurait été incohérent puisque cela n'a pas été fait dans cette optique, j'ai suivi mon inspiration et on est resté plus particulièrement sur le terme du Garage, d'un univers expansé, mythique, avec des portes inter-dimensionnelles qui permettent de glisser d'un plan à un autre ou d'un univers à un autre.

Une date d'ouverture ?

Le centre de San Francisco est en train de se terminer. C'est un bâtiment qui fait peut-être deux fois la taille de Beaubourg à Paris. Il est dans le centre de San Francisco. Cet énorme lieu n'est pas seulement occupé par l'arcade, bien sûr. L'arcade fait partie du complexe, c'est un des 4 étages. Contrairement aux centres Disney, tout est à l'intérieur. Sony entre vraiment en concurrence avec Disney, pour faire des centres de loisirs au cœur de la ville. Ça va être une révolution.

Il y a d'autres projets, en dehors de celui de San Francisco ?

Il y en a d'ores et déjà un autre en construction à Tokyo, un qui se fait à Berlin en ce moment mais autour d'une thématique différente, sans jeu d'arcade, sur le thème de la musique. C'est un énorme musée de la musique, dans le nouveau centre de Berlin. Il y en a un autre en préparation à Chicago. Et Sony a le projet d'en avoir une quinzaine dispersée dans tous les Etats-Unis. Après, si cela fonctionne, dès que la synergie est bien synthétisée, il y aura sûrement des projets qui se mettront en place sur l'Europe, peut-être sur Paris, Londres, Madrid…

Par F[illegible] Ta[illegible]
Photos Patrick [illegible]

Destruction Derby. Un titre populaire pour qui connaît le monde de la PlayStation. Derrière, une société baptisée Reflections et un homme Martin Edmondson qui, à 16 ans déjà, songeait au futur du jeu vidéo.

14 ANS DE REFLECTIONS

MARTIN EDMONDSON

GT INTERACTIVE RACHETE REFLECTIONS

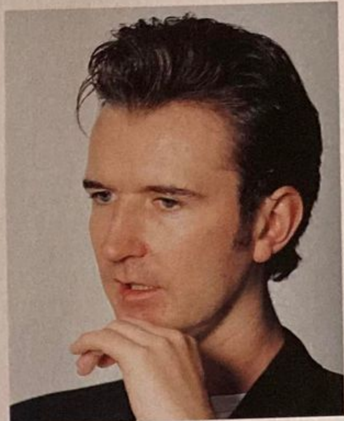
Le groupe américain GT Interactive vient de racheter, moyennant la coquette somme de 12,5 millions de dollars (environ 70 millions de francs) la société Reflections. Cette acquisition vient grossir le pôle de développements externes de GT, déjà composé de studios tels Cavedog Entertainment, SingleTrac ou encore Oddworld Inhabitants. Pour Martin Edmondson, une telle transaction est synonyme de Jackpot, puisqu'il est le seul propriétaire de sa société ! La belle affaire…

«Dans dix ans, je pense que les jeux vidéo atteindront un niveau de réalisme proche de la perfection !»

Son nom ne vous dit peut-être pas grand-chose… Et pourtant, Martin Edmondson fait partie des ces «hommes de l'ombre», qui ont activement participé au phénoménal succès de la PlayStation. Son histoire commence au début des années 80. «Vers 13, 14 ans, j'ai découvert les jeux vidéo quand j'étais à l'école. Nous avions un BBC Micro (NDLR : ordinateur anglais lancé en 1982 par la firme Acorn). Lorsque j'ai crée Reflections, nous avons développé des jeux sur BBC Micro pendant deux ou trois ans, puis nous nous sommes tournés vers l'Atari ST et l'Amiga avec Psygnosis. Nous avons développé Balistics, la série des Shadow of the Beast et quelques autres titres pour l'Amiga. Puis nous sommes passés à la PlayStation, avec Destruction Derby 1 et 2…» Ça y est ! Les deux mots magiques sont lâchés : Destruction Derby ! Sorti en même temps que la PlayStation, en octobre 1995, ce titre fit, à l'époque, l'effet d'une bombe. Et pour cause, il s'agissait de la première simulation de stock-car en 3D temps réel. Après un tel succès, Martin s'est rendu compte que les simulations «d'accidents de voitures», comme il aime à les nommer, plaisaient aux joueurs. Dès lors, il a concentré toute son activité sur ce créneau : la suite de Destruction Derby (décembre 96) qui gomma les défauts du premier opus, Monster Trucks (juin 97) et, last but not least, Driver (voir notre Making Of dans ce numéro).

SON DEUXIEME PRÉNOM : POLYVALENT

«Au tout début, je m'occupais essentiellement du design et des graphismes des jeux. Je touchais également à la programmation, mais la personne avec qui je travaillais était spécialisée dans ce domaine. Plus tard, j'ai complètement arrêté la programmation, et je me suis concentré sur le design et les graphismes, notamment pour la série des Shadow of the Beast. Le dernier jeu pour lequel je me suis occupé d'une partie des graphismes est Destruction Derby. Depuis, je m'occupe uniquement du concept et du design de nos jeux.» Résumons : programmeur, graphiste, Game Designer et patron de Reflections. Martin a vraiment touché à tous les domaines, et ce, depuis son plus jeune âge. «J'étais encore à l'école lorsque j'ai crée Reflections, il y a 14 ans.» Aujourd'hui, ce «self made man» a 30 ans. Sa boîte vient d'être rachetée par GT Interactive (voir encadré) et il affiche une sérénité de chef d'entreprise heureux. Mais attention ! Martin n'est pas un simple businessman qui se repose sur ses lauriers… et sur sa fortune. Il joue également un rôle actif dans le développement de ses projets et impose sa vision personnelle des jeux. «J'aime vraiment beaucoup les accidents de voitures dans les jeux et dans les films. Ça m'enthousiasme réellement ! Il existe beaucoup de titres où les voitures se crashent, mais ils ne reproduisent pas fidèlement la réalité et ne sont pas toujours excitants. Nous avons passé beaucoup de temps à développer cet aspect et nous avons acquis une grande expérience. Pour le développement du premier Destruction Derby, j'ai assisté à 50 ou 60 compétitions de stock-car dans toute l'Angleterre.»





Les premières créations de Reflections sur PlayStation, à savoir Destruction Derby 1 et 2, rencontrèrent un gros succès auprès des joueurs.



Monster Trucks, ou l'après Destruction Derby. Une simulation de Big Foot sans prétention, qui proposait cependant de belles cascades.

DRIVER LA GENESE

«Il y a quelques années, je jouais à Destruction Derby. Il y avait un circuit avec un carrefour. Ce que j'ai fait, c'est que je me suis arrêté devant ce carrefour et j'ai regardé toutes les autres voitures qui passaient devant moi. Je me suis alors dit qu'il serait bon d'avoir un jeu avec des feux rouges où les voitures respecteraient le code de la route, et où moi je pourrais passer en toute impunité.» Et lorsqu'on lui demande pourquoi Driver prend pour cadre les années 70, il répond derechef : «Je pense qu'il n'aurait pas été judicieux d'utiliser des voitures modernes dans Driver, telles que des Porsche ou des Ferrari. Selon moi, nous aurions raté le coche. Il existe déjà de nombreux titres, comme Need for Speed, qui mettent en scène des voitures modernes. Dans mon esprit, il était plus important pour le joueur d'avoir l'impression de participer à de vraies courses-poursuites, telles qu'elles existaient dans les séries télé des années 70.» Partant de ce constat, le développement de Driver a pu débuter, avec en ligne de mire un objectif simple : «Nous voulions développer un réel environnement urbain, qui soit le plus proche possible de celui d'une vraie ville. Nous voulions les mêmes décors, les mêmes noms de rues, les mêmes immeubles. Bref, le but était d'avoir l'impression «d'y être». La seconde chose que je voulais était, à la fois très simple à exposer et très compliquée à mettre en pratique : il fallait que le jeu reproduise le plus fidèlement possible une course-poursuite comme on en voit à la télé.» Avec un tel cahier des charges, le développement de Driver a été long. Deux ans de labeur, pour obtenir au final un produit novateur et franchement aguicheur. Martin peut être fier de son parcours et, avec des projets plein la tête, nul doute qu'on entendra reparler de lui très rapidement. Il était là au lancement de la PlayStation, il n'est pas décidé à s'arrêter en si bon chemin !

L'INTERVIEW

PlayStation Mag : Développeur dans l'âme, depuis le premier jour ?

Martin Edmondson : Au tout début, je jouais surtout aux jeux d'arcade. Mais je m'intéressais déjà à l'aspect développement. Je cherchais à savoir comment fonctionnait le développement d'un jeu, et comment je pouvais moi-même me lancer dans cette activité. J'aimais l'idée de pouvoir travailler sur un ordinateur. Puis je me suis rapidement intéressé à l'aspect business et aux nouvelles technologies…

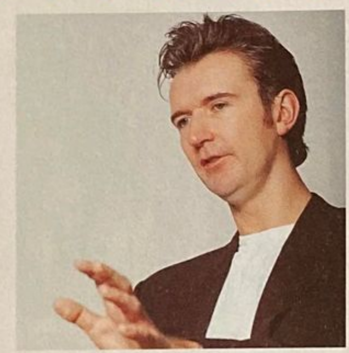


A l'époque c'était l'aventure…

Le milieu manquait complètement de professionnalisme ! Je n'ai signé aucun contrat pour les trois premiers jeux que nous avons produits ! Nous développions avec un groupe d'amis, et on nous payait tous les mois. C'était complètement fou mais, à l'époque, ça fonctionnait comme ça ! C'est devenu plus professionnel lorsque nous avons commencé à travailler avec Psygnosis.

Une aventure rentable ?

Les premiers jeux que nous avons produits ont connu un bon succès commercial. Les rentrées d'argent sont arrivées rapidement. Cependant, nous avons eu des moments difficiles, comme la plupart des entreprises. Lorsque nous sommes passés de deux employés à 6 ou 7 pour Destruction Derby, c'était une très bonne chose. Mais lorsque nous avons développé d'autre jeux, il a fallu embaucher plus de développeurs. Aujourd'hui il y a plus de 40 personnes dans la société et il a été parfois difficile de supporter une telle charge.



Etait-ce une nécessité pour Reflections d'être racheté par un groupe comme GT Interactive ?

Oui. Le marché est de plus en plus dépendant du marketing et de la distribution. Les jeux doivent toujours être bons, mais sans un très bon marketing et une bonne distribution, vous avez vraiment peu de chance de réussir. Et la réputation de GT n'était plus à faire dans ces domaines. Le fait qu'ils aient racheté Reflections est une chose sécurisante pour nous.

Ce rachat va-t-il changer quelque chose pour vous ?

En termes de développement, cela va surtout nous permettre d'être plus téméraires dans nos projets de jeux. Cela nous apporte plus de sécurité. Par contre, dans le fonctionnement au jour le jour de la société, ce rachat ne changera absolument rien. Une des choses que nous voulions absolument conserver était l'autonomie du studio. Ce changement n'a pas été fait pour introduire une organisation de travail à l'américaine. Nous voulons conserver la même ambiance et la même atmosphère de travail dans le studio.



A-t-il été difficile de concrétiser toutes vos idées dans Driver ?

Oui, surtout pour la version PlayStation. Par rapport au PC, nous avons rencontré d'énormes problèmes de mémoire et de puissance. La PlayStation est moins puissante qu'un PC. Elle peut gérer beaucoup moins de polygones et la résolution des textures pose bien des problèmes. Dans Driver, les villes sont composées chacune de 30 à 50 kilomètres de rues et de 150 000 immeubles. Intégrer autant de données dans la PlayStation nous a causé quelques soucis, d'autant plus que l'Intelligence Artificielle développée est très complexe. La dynamique des grosses voitures des années 70, avec leurs suspensions souples a également été difficile à reproduire.

REFLECTIONS EN 5 DATES

1984 : création de Reflections
1989 : premier épisode de Shadow of the Beast sur Amiga
1996 : sortie de Destruction Derby
Décembre 1998 : rachat de Reflections par GT Interactive
Avril 1999 : sortie prévue de Driver

La comparaison entre Driver et GTA est inévitable.

Après avoir joué à Driver, on se rend compte que cette comparaison n'a pas lieu d'être. Le style graphique de GTA est proche du cartoon et l'action se déroule en vue aérienne. En plus, dans Driver, on ne doit pas écraser les piétons ou voler des voitures ! Driver est une pure simulation de courses-poursuites ! En fait, cette comparaison est très frustrante pour nous, car le développement de Driver a commencé bien avant celui de GTA. La première fois que j'ai lu un article dans la presse sur GTA, j'ai pensé : «Oh mon dieu, ce jeu ressemble à Driver !» Et puis lorsque j'ai pu y jouer, j'ai été rassuré, car il était très différent.

Des souhaits pour une PlayStation 2 ?

Avant toute chose, des tonnes de mémoire ! Pour un développeur, plus il y en a à sa disposition, plus les textures sont belles et proches d'une qualité photographique. Une autre chose est le nombre de polygones à l'écran. Dans le cas de Driver, si nous pouvions en afficher un très grand nombre, les immeubles ne seraient plus aussi «plats». Nous pourrions en reproduire l'intérieur, avec des chaises, des tables et d'autres objets. Heurter un immeuble avec sa voiture et avoir la possibilité de conduire à l'intérieur serait vraiment agréable !

Une vision : le jeu vidéo dans 10 ans…

Dans 5 ou 10 ans, nous devrions pouvoir créer des jeux parfaitement identiques à ce que nous voyons à la télévision ! Leur résolution sera si élevée que les gens auront chez eux des télévisions très grandes, tels des vidéo-projecteurs ou des écrans à plasma. Les graphismes seront de tellement bonne qualité, la richesse des textures si élevée et le nombre de polygones si important, qu'ils ne pourront réellement pas faire la différence entre leur jeu vidéo et la télévision «classique» !

Ce n'est pas de la science-fiction ça ?

Il n'y a absolument aucune raison pour que ça ne soit pas ! Regardez la différence entre une console 8 bits et 16 bits… Et celle entre une 16 bits et une 32 bits… Elle est énorme ! La PlayStation 2 sera encore plus puissante que ça. Imaginez alors la génération de machine qui lui succédera. La puissance des machines d'une génération à l'autre est exponentielle. Dans dix ans, je pense que les jeux vidéo atteindront un niveau de réalisme proche de la perfection !

Vos pronostics pour 1999 ?

Le prix de la PlayStation continuera à baisser. Elle sera tellement bon marché que les gens qui, il y a quelques années n'imaginaient pas en acheter une, se diront : «Pourquoi pas !». Sony a fait du très bon travail en réussissant à séduire les personnes qui n'étaient jusqu'à présent pas des joueurs. J'ai de nombreux amis qui n'avaient jamais eu de consoles et qui aujourd'hui possèdent une PlayStation. Si Sony a vendu 50 millions de machines dans le monde, seul dieu sait combien il y en aura l'année prochaine !

Sony imbattable ?

Je pense que Sony est dans une position de force extrême, pour le moment. Ils ont fait un travail si incroyable sur la PlayStation, que tous ceux qui voudront entrer en compétition avec eux devront être très forts ! Ce sera dur pour la concurrence, qui devra proposer quelque chose de vraiment nouveau.

Versions Longues

On vous l'avait promis le mois dernier : c'est le retour en force des astuces ! Huit pages, au lieu de six, consacrées à des cheats inédits et surpuissants ! Au sommaire, nous retrouvons le très héroïque Bruce Willis dans Apocalypse, Spyro le dragon, Wild 9 ainsi que les premiers codes pour Kula World et l'Exode d'Abe... Si certains prévoyaient pour cette année la Fin du Monde, en tous cas, en ce qui nous concerne, ce ne sera pas la fin des Versions Longues ! Qu'on se le dise...

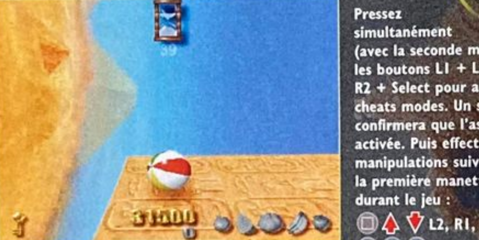
Kula World

Invincibilité temporaire

Pressez simultanément (avec la seconde manette) les boutons L1 + L2 + R1 + R2 + Select pour activer les cheats modes. Un son vous confirmera que l'astuce est activée. Puis effectuez les manipulations suivantes sur la première manette, durant le jeu : R1, ○ △ □



30 000 points



Pressez simultanément (avec la seconde manette) les boutons L1 + L2 + R1 + R2 + Select pour activer les cheats modes. Un son vous confirmera que l'astuce est activée. Puis effectuez les manipulations suivantes sur la première manette, durant le jeu :
□ ↑ ↓ L2, R1,
△ △ ✕

Effet de flou

Pressez simultanément (avec la seconde manette) les boutons L1 + L2 + R1 + R2 + Select pour activer les cheats modes. Un son vous confirmera que l'astuce est activée. Puis effectuez les manipulations suivantes sur la première manette, durant le jeu :
→ ○ L2, ○ R1, ○ □ ○ → ↓ L1, R2

Niveau bonus

Pressez simultanément (avec la seconde manette) les boutons L1 + L2 + R1 + R2 + Select pour activer les cheats modes. Un son vous confirmera que l'astuce est activée. Puis effectuez les manipulations suivantes sur la première manette, durant le jeu :
△ ↑ △ L2, L1, L2,
□ ✕

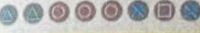




Small Soldiers

Toutes les armes

Entrez les codes suivants, dans le menu des passwords :





Les codes doivent être entrés, dans le menu des passwords.

Invincibilité

Entrez les codes suivants, dans le menu des passwords :





Iznogoud

Codes des niveaux

Niveau 1 : CORROD
Niveau 2 : FISCHER
Niveau 3 : GOGONO
Niveau 4 : EXTERN
Niveau 5 : XFILES
Niveau 6 : GOTERR
Niveau 7 : SPECTR
Niveau 8 : PICNICI
Niveau 9 : POILUS
Niveau 10 : FEDODO
Niveau 11 : FOURNO
Niveau 12 : DIKEPI

Entrez les codes sur cet écran.



TOCA 2 Touring Cars



Toutes les voitures

En mode single, entrez le nom suivant : MECHANIC



Entrez le code dans cet écran.



TOCA 2 Touring Cars (suite)



Tous les circuits

En mode single, entrez le nom suivant : BIGLEY

Tous les circuits seront accessibles !



Disqualification annulée

En mode single, entrez le nom suivant : PUNCHY



Circuit d'Oulton Park

En mode single, entrez le nom suivant : DINKYBIT



Conduire la Ford Mondeo

En mode single, entrez le nom suivant : CMFORD

Voiture invisible (sauf les roues)

En mode single, entrez le nom suivant : JUSTFEET



Barrières de pavés

En mode single, entrez le nom suivant : PADDED









Wild 9

Mode fumée rouge

Pendant le jeu, faites
→ ↑ ← ◯ ↑ ◯ ◯

Se remettre de la santé

Pendant le jeu, faites
R1, △ L1, ← △ ◯ ✕



Se rajouter des missiles par dix

Pendant le jeu, faites
✕ ◯ R1, → △ ✕ △



Se rajouter des grenades par dix

Pendant le jeu, faites
R1, ✕ R1, → ▢ → ▢



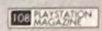
L'Exode d'Abe

Sélection des niveaux

Sur l'écran principal, maintenez enfoncée la touche R1, puis faites
↓ ↑ ← → △ ▢ ◯ △ ▢ ◯ ↓ ↑ ← →
L'écran de sélection des niveaux apparaîtra dès lors !



C'est sur l'écran principal qu'il faudra effectuer les manipulations.

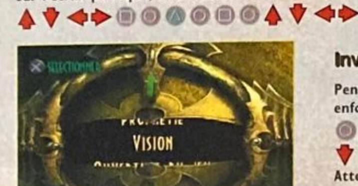


Versions Longues

L'Exode d'Abe (suite)

Toutes les démos

Sur l'écran principal, maintenez enfoncée la touche R1, puis faites ↑ ↓ ← → ■ ● ▲ ● ■ ● ↑ ↓ ← →





Invincibilité

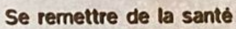
Pendant le jeu, maintenez enfoncée la touche R1, puis faites ● ▲ ■ ✕ ↓ ↓ ↓ ● ▲ ■ ✕

Attention, seules les défenestrations vous tueront !



Compléter le niveau en cours

Pendant le jeu, maintenez enfoncée la touche R1, puis faites ● ● ✕ ✕ ■



Apocalypse

Sélection des niveaux

Pendant le jeu, faites la Pause, puis maintenez le bouton L1, en faisant ▲ ↑ ✕ ↓. Un son vous confirmera que l'astuce fonctionne. Quittez la partie, puis retournez à l'écran titre, pour profiter de la sélection des stages.



Faites les manip, après avoir effectué la Pause.

Se remettre de la santé

Pendant le jeu, faites la Pause, puis maintenez le bouton L1, en faisant ■ ✕ ▲ ●



Vies illimitées

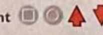
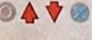
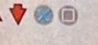
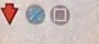
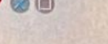
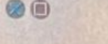
Pendant le jeu, faites la Pause, puis maintenez le bouton L1, en faisant ▲ ● ✕ ■

Continuer à l'endroit de votre mort

Après avoir perdu une vie, reprenez une partie, puis effectuez la Pause. Maintenez la touche L1, puis faites ■ ● ✕. Un son vous avertira que tout fonctionne correctement.

Toutes les armes

Pendant le jeu, faites la Pause, puis maintenez le bouton L1, en faisant ■ ● ↑ ↓ ✕ ■

Tenchu



Choisir son niveau

Sur l'écran de sélection des niveaux, maintenez la touche R1, puis faites ■ ■ ▲ ▲ → → ↑ →

Obtenir les objets cachés

Sur l'écran des objets, maintenez R1, puis faites ■ ■ ▲ ▲ → → ↑ ←

Tous les objets seront ensuite disponibles !



Augmenter la capacité de transport à 99

Sur l'écran des objets, maintenez R2, puis faites ■ ■ ▲ ▲ → → ↑ ↓

Debug mode

Pendant le jeu, faites la Pause, puis maintenez la touche L1 enfoncée. Ensuite effectuez les manipulations suivantes : ↓ ↓ ▲. De même que pour l'astuce précédente, un son se fera entendre en cas de réussite de l'astuce.



Se remettre de la santé

Pendant le jeu, faites Pause, puis les manipulations suivantes : ■ ■ ▲ ▲ → → ↑ ←

Faites d'abord Pause, avant d'effectuer les bidouilles.

Voix en japonais

Sur l'écran de sélection des niveaux, maintenez la touche L1 enfoncée, puis faites ■ ■ ▲ ▲ → → ↑ ↓



C'est sur cette page qu'il faudra effectuer l'astuce.

Changer la position des ennemis

Sur l'écran de sélection des niveaux, maintenez la touche L2, puis faites ■ ■ ▲ ▲ → → ↑ ←

Augmenter la capacité de transport d'un point supplémentaire

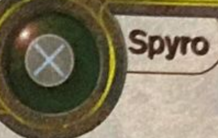
Sur l'écran des objets, maintenez L2, puis faites ■ ■ ▲ ▲ → → ↑ →



Spyro

99 vies

Pendant le jeu, faites la Pause, puis allez dans le menu des inventaires. Une fois cela effectué, faites ■ six fois, ● ↑ ● ← ● → ●.





Allez dans l'écran des inventaires.



99 s'affiche en haut à droite de l'écran.

Sélection des niveaux

Pendant le jeu, faites la Pause, puis allez dans le menu des inventaires. Effectuez ensuite les manipulations suivantes : ■ ■ ● ■ ← → ← → ● ↑ → ↓. Il suffira d'aller voir un «ballooniste» pour vous rendre à votre niveau.





Démo de Crash Bandicoot

Sur l'écran d'ouverture Press Start, faites L1 + ▲





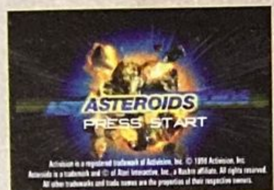
Courir vite

Pendant le jeu, maintenez les boutons Course + Saut.

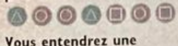
Versions Longues

Asteroids

Vaisseau Excalibur



Sur l'écran titre press start, maintenez le bouton Select, puis faites



△ ○ ○ △ □ ○ □

Vous entendrez une explosion, en cas de réussite du code.



Effectuez les manipulations sur cet écran !

Sélection des niveaux

Sur l'écran titre press start, maintenez le bouton Select, puis faites □ △ ○ △ △ □ ○. Il suffira ensuite de presser simultanément, pendant la partie, sur les boutons Select + Start pour accéder aux niveaux.



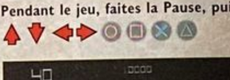
Original Asteroids

Sur l'écran titre press start, maintenez le bouton Select, puis faites

○ ○ ○ △
□ □ ○

Vies supplémentaires (Original Asteroids)

Pendant le jeu, faites la Pause, puis

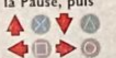


↑ ↓ ← → ○ □ ✕ △



99 vies (Original Asteroids)

Pendant le jeu, faites la Pause, puis



↑ ✕ ↓ △
← □ → ○

Invincibilité (Original Asteroids)

Pendant le jeu, faites la Pause puis



↓ ↓ ↑ ↑
○ □ △ △

Les tirs et les astéroïdes vous traverseront !





Psybadek

Skate lent



Entrez le code suivant, dans le menu des passwords : CLAPPEDOUT

Petit Xaco



Entrez le code suivant, dans le menu des passwords : SIZOFANANT

Neuf vies



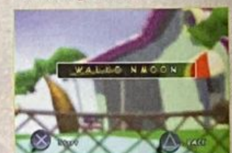
Entrez le code suivant, dans le menu des passwords : DONTDIONME

Grand Xaco



Entrez le code suivant, dans le menu des passwords : INLILLIPUT

Faible gravité



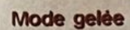
Entrez le code suivant, dans le menu des passwords : WALKONMOON





Mode dérapage

Entrez le code suivant, dans le menu des passwords : GREASEDDEK



Mode gelée

Entrez le code suivant, dans le menu des passwords : JELLYJELLY



Votre perso sera vert et mou !

Mode turbo



Entrez le code suivant, dans le menu des passwords : DEKPOWERUP

The Unholy War

Niveaux maze et menhir

Selectionnez le mode mayhem, puis placez votre curseur sur accept teams. Faites ensuite ○ + □ Select quatre fois, Start trois fois, □ □ □ ○ ○ + □

Placez votre curseur sur accept team.

Et voilà !

Tous les mondes en mode strategy

Selectionnez le mode strategy, puis placez votre curseur sur set war. Faites ensuite ○ + □ Select quatre fois, Start trois fois, □ □ ○ ○ + □ L'indication all maps apparaît dès lors en bas à droite de l'écran.



Choisissez le mode strategy.



sommaire CD DÉMOS

Ce mois-ci, le CD de démos ressemble à une bande-annonce de vieux films avec des mots qui s'affichent en grosses lettres sur l'écran et une voix off qui appuie chacun de ceux-ci. De l'action il y en a à revendre avec Cool Boarders 3, qui vous propose de dévaler des pistes en effectuant des figures insensées. De l'aventure il y en a avec Akuji qui vous entraîne dans une chasse aux morts vivants bien glauque. Et question réflexion, Devil Dice devrait vous calmer pour un moment. Et ce n'est pas tout. Allez, power !

Actionner le bouton Select, lorsque vous essayez une démo, vous fait la plupart du temps revenir au menu principal.

O.D.T

EDITEUR : PSYGNOSIS
GENRE : AVENTURE/ACTION
PROGRAMME : DÉMO JOUABLE SUR UN NIVEAU POUR UN JOUEUR

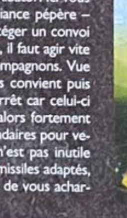


Après avoir admiré l'intro du jeu puis choisi d'accompagner Ike Hawkins dans ses aventures (les trois autres personnages ne sont pas disponibles pour la démo), vous allez avoir fort à faire. O.D.T n'est pas un jeu évident, et il faut l'appréhender de prudente façon. D'abord, repérez bien les touches qui gérent vos tirs et vos sorts. Il vous seront rapidement utiles. Votre salut se trouve autant dans votre habileté à viser et à esquiver les tirs ennemis que dans votre promptitude à vous emparer des différents bonus que vous trouvez à terre. La gestion de votre inventaire risque de vous poser quelques soucis les premières minutes, mais vous finirez par le maîtriser sans réels problèmes. Visez bien car les munitions se font rares et apprenez à bouger constamment pour évitez tout ce qui arrive sur vous. Nous laissons ensuite votre intelligence et votre bon sens agir pour réussir à éviter tous les dangers qui vous attendent ici. Bon courage.

COLONY WARS VENGEANCE

EDITEUR : PSYGNOSIS
GENRE : TIR
PROGRAMME : DÉMO JOUABLE SUR 2 MISSIONS POUR 1 JOUEUR

Voilà l'occasion parfaite pour vous de rejouer les Albator. Ici vous attend une démo – pour se mettre dans l'ambiance pépère – avec ses deux missions. La première vous invite à protéger un convoi et la seconde un réacteur nucléaire. Dans les deux cas, il faut agir vite et viser bien pour votre sauvegarde et celle de vos compagnons. Vue intérieure, vue extérieure… choisissez celle qui vous convient puis faites parler le canon à protons. Evitez de tirer sans arrêt car celui-ci chauffe rapidement, et sa cadence de tir s'en trouve alors fortement diminuée. Apprenez aussi à bien gérer vos armes secondaires pour venir à bout de tous vos adversaires. Par exemple, il n'est pas inutile d'anéantir les boucliers de certains vaisseaux, avec les missiles adaptés, avant de tirer aidé de la grosse artillerie. Vous risquez de vous acharner longtemps dessus dans le cas contraire…







L2 ___ TOUR SUR SOI-MEME GAUCHE
R2 ___ TOUR SUR SOI-MEME DROITE
R1 ___ AVANCER
L1 ___ RECULER
L1 + R1 _ BOOST
(X) ___ TIRER
(■) ___ CHOISIR ARME
(●) ___ ARMER PUIS LANCER SECONDE ARME
(▲) ___ CHOISIR ARME SECONDAIRE





MILLE ET UNE PATTES (A Bug's Life)

EDITEUR : TRAVELLERS TALES
GENRE : AVENTURE/ACTION
PROGRAMME : DÉMO JOUABLE SUR UN NIVEAU POUR 1 JOUEUR

La petite fourmi héroïne de Mille et Une Pattes doit ici retrouver l'entrée de la fourmilière. Evidemment, le monde miniature dans lequel elle évolue n'est pas sans dangers, et elle aura fort à faire entre les guêpes tueuses et autres insectes aux viles intentions. Vous pouvez sauter en l'air puis retomber violemment vers le sol (en appuyant sur (X)) pour vous débarrasser de certains gêneurs. Vous serez également capable de soulever des éléments, rebondir sur des champignons qui apparaissent et ce, pour attraper des bonus etc. Le but est de suivre votre petit ami volant qui laisse derrière lui un sillon d'étoiles jusqu'à votre fourmilière adorée. C'est mignon, coloré et pas prise de tête. Un peu champêtre quoi.



(X) ___ SAUTER
(■) ___ TIRER/SOULEVER
L1 ___ REPLACER CAMÉRA DERRIERE

COOL BOARDERS 3

EDITEUR : 989 STUDIOS
GENRE : SIMULATION DE SNOWBOARD
PROGRAMME : DÉMO JOUABLE SUR UNE PISTE POUR 1 JOUEUR

Je rêve de pistes enneigées. Je me vois dévalant les monts venteux, balafrant le linceul blanc de mon sillon profond. Je vois la neige amante m'accueillir avec le sourire du reflet du soleil, je vois des chutes qui se terminent en éclats de rire et des figures acrobatiques laissant bouche bée les spectateurs alentours. Je vois également des fondues savoyardes goulûment avalées, des résidus de fromage qui rendent un sourire de jolie femme tout de suite moins attirant et des nuits étoilées d'une beauté sans nom où les astres nous réchauffent de leur lumière froide. Et puis le lendemain se fait jour, et l'on attaque de nouveau la piste avec la même témérité. Le temps défile aussi vite que nous, pourtant chaussé de skis, et l'on n'a de cesse d'essayer de rattraper ces moments d'infinis. Et on ne s'en lasse pas.



(X) ___ CONCENTRER SA PUISSANCE
(■) ___ POUR PRENDRE DES VIRAGES SERRÉS
(●) ___ POUR EFFECTUER DES FIGURES
(▲) ___ PETIT SAUT
L1-R1 ___ FRAPPER
L2 ___ FREINER

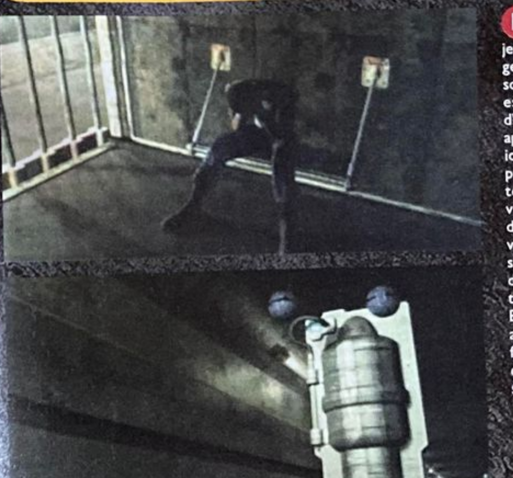




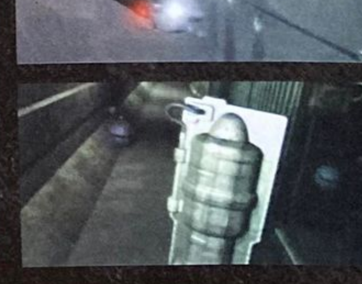


ELIMINATOR

EDITEUR : PSYGNOSIS
GENRE : COURSE/TIR
PROGRAMME : VIDÉO DE PRÉSENTATION



La vidéo présente ici est la cinématique de début du jeu. Vous y voyez le personnage que vous incarnez, en prison, se faire enfermer dans une espèce de sarcophage avant d'être amené vers ce que nous appellerons sa «fatalité». Il n'y a ici aucune image du soft mais pour mémoire, mentionnons tout de même qu'Eliminator vous met aux commandes d'une voiture futuriste et qu'il vous faut affronter toute une série de dangers, incarnés par des ennemis belliqueux ou bien tout simplement par le décor. Eliminator se distingue par une animation remarquablement fluide et par une conduite assez capricieuse. Plus de précisions sur tout cela lors du test…



AKUJI THE HEARTLESS

EDITEUR : CRYSTAL DYNAMICS
GENRE : ACTION/AVENTURE
PROGRAMME : DÉMO JOUABLE SUR UN NIVEAU POUR 1 JOUEUR

Akuji est un héros ambiance «tribale» qui ne fait pas dans le raffiné. Il se sert de ses griffes et frappe sans se poser de questions pour écarter morts vivants et autres insectes mutants. Le jeu est un mélange entre action (beaucoup) et réflexion (un peu). Ramassez en priorité tous les bonus qui traînent. Et il y en a beaucoup. Le problème récurrent du jeu concerne les angles de caméra, qu'il faut constamment remettre en place. A cet égard, l'utilisation de la vue subjective se révèle bien pratique pour vous placer derrière Akuji. Conservez vos sorts pour les ennemis les plus puissants – spectres en tête – et utilisez vos griffes sur les autres, qui ne devraient pas vous poser plus de problèmes que ça. Enfin, un peu de jugeote devrait vous permettre de résoudre les énigmes simples qui vous attendent.

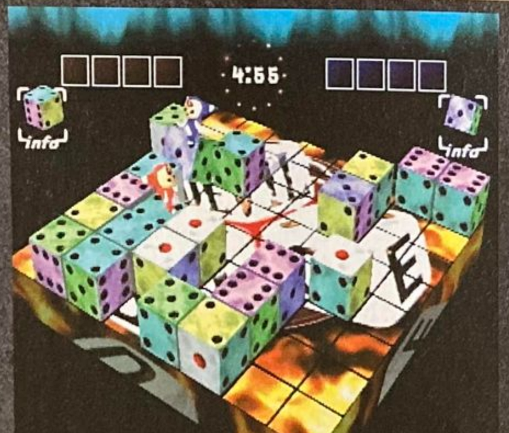


... SAUTER	R2 ... VUE SUBJECTIVE
... FRAPPER/DÉPOSER UN OBJET	L2 ... S'ACCROUPIR
R1-L1... FAIRE TOURNER LA CAMÉRA	... UTILISER LE SORT

DEVIL DICE

EDITEUR : SONY C.E.
GENRE : RÉFLEXION
PROGRAMME : DÉMO JOUABLE SUR PLUSIEURS TABLEAUX POUR 1 JOUEUR

Dans le genre casse-tête, Devil Dice fait très fort. Allez donc faire un tour du côté de l'explication des règles, vous allez comprendre à quel point le jeu est riche et compliqué. En même temps, il reste très convivial et agréable à jouer, puisque dans les faits, vous passez votre temps à marcher sur des cubes ou bien à les pousser. Ça a l'air simple et idiot, comme ça, mais quand on découvre les multiples possibilités offertes par Devil Dice, on efface son sourire narquois et on commence à froncer les sourcils devant les tableaux un tout petit peu recherchés. Un grand jeu, dans le genre, qui mérite beaucoup d'attention. Essayez de résoudre ici au moins les dix tableaux de base. Ça n'est pas franchement difficile et ça pourrait bien vous donner envie d'aller un peu plus loin...







Annonces

ACHAT

Département 39

Achète anciens n° de PlayStation Magazine (n°22/26) avec CD à 25 frs. Tel à Mathieu au 03 84 52 21 75.

Département 58

Achète NBA Live 99 ou Yannick Noah 99 : 200 frs. Tel au 03 86 36 36 20.

Département 59

Achète HS n°3 de 30 à 40 frs. Cherche soluces pour Discworld 2.
Agnès Pouille 19, rue Léon Delfosse 59490 Somain ou au 03 27 90 63 54 après 18h.

Département 59

Achète Gran Turismo à moins de 150 frs. Vends WipEout 2097 : 130 frs. Achète quadrupleur et manettes PlayStation. Tel à Aurélien au 03 27 97 45 62.

Département 63

Achète FIFA 99 ou échange contre Coupe du Monde ou CB 2, voire les 2. Tel à Nicolas au 04 73 62 29 61 après 17h.

Département 67

Achète Tenchu, NHL 99, NBA Live 99, Namco Museum Vol 1, Rival Schools, Knockout King 99, VR Baseball 97, Actua Pool. Tel à Hervé le matin au 03 88 69 08 09 ou l'après-midi au 03 88 96 15 91.

Département 68

Achète Porsche Challenge 100 frs, Rally Championship 200 frs, Rayman 150 frs. Baptiste 5, rue du Noyer 68260 Kingersheim ou au 03 89 53 68 59.

Département 78

Achète Breath of Fire 150 frs.
Tel à Emmanuel au 01 53 59 23 23 le soir au 01 34 78 63 75.

Département 83

Achète Dual Shock Sony pour 100 frs. Tel à Nono au 04 94 53 84 29 uniquement dans le Var et environs.

Département 89

Achète S.C.A.R.S. pour 200 frs. Tel à Denis au 03 86 56 41 71 ou fax 03 86 56 41 71.

Département 93

Achète anciens n° de PlayStation du n°1 à 6, 11, 22, 23, 24 et 25 à moins de 30 frs sans démos. Tel à John à partir de 18h.

Département 94

Achète manettes infrarouges, volant, pédalier, quadrupleur pour env. 300 frs. Vends FIFA 99, NHL 99, Madden 99, O.D.T 100 frs. Tel à Adrien au 06 81 34 72 32.

CONTACT

Département 39

Recherche Cool Boarders 3, WWF Warzone, Crash Bandicoot 3, Rayman, Tomb Raider III, Time Crisis + Gun, Moto Racer 2, TOCA 2 Touring Cars, Earthworm Jim 3D et vends Nascar 99 : 140 frs, et autres...
Tel à Hervé au 03 84 48 07 86.

Département 41

Echange MicroMachines V3 Platinum contre Moto Racer ou Tekken 2. Tel à Christophe au 02 54 44 22 73 après 17h.

Département 47

Echange TOCA 2 Touring Cars contre FIFA 99. Tel à Thierry au 05 53 93 37 85.

Département 75

Echange de nombreux jeux contre jeux de sports collectifs (basket, foot U.S., hockey, volley, handball, rugby, foot...), Rampage, Iron Man et autres jeux récents ou pas. Faire proposition à Al au 01 43 67 19 24.

Département 76

Echange Coupe du Monde contre MicroMachines V3, Tomb Raider II, Final Fantasy VII, Bloody Roar ou Sim City 2000. Tel au 02 35 49 13 61 après 18h.

Département 92

Echange Duke Nukem Time to Kill contre Devil's Deception, Tenchu, Alundra, Azure Dreams ou échange Panzer General contre Worms ou DD2. Tel à Nicolas au 01 47 89 40 88.

VENTE

Département 2

Vends GTA 120 frs, Colony Wars 100 frs, Legacy of Kain 100 frs, Destruction Derby 100 frs ou échange contre autres jeux. Tel à Sébastien au 03 23 07 88 31.

Département 6

Vends Formula One 97 : 200 frs.
Tel à Emmanuel au 04 93 91 83 96 après 19h sauf le mardi.

Département 6

Vends FIFA 98 : 150 frs, Cool Boarders 2, Crash Bandicoot 2 : 180 frs, magazines à 15 frs et CD démos à 10 frs.
Tel à Grégory au 04 93 63 08 97.

Département 12

Vends Moto Racer 120 frs, échange possible contre ISS Pro 98.
Tel au 05 65 78 92 14 après 18h.

Département 12

Vends La Cité des Enfants Perdus 200 frs, Formula One 150 frs ou les 2 jeux : 300 frs, volant et pédalier Mad Catz 300 frs.
Tel le soir au 05 65 48 70 18.

Département 13

Vends Les Chevaliers de Baphomet 80 frs, Les Boucliers de Quetzacoalt 200 frs, souris Mad Catz 100 frs ou les 3 pour 300 frs, Formula One 60 frs, LBA 150 frs,V-Rally 115 frs, volant et pédalier Mad Catz 250 frs.
Tel le soir au 04 91 41 10 08.

Département 13

Vends 1 manette PlayStation 40 frs, Need for Speed 3 : 200 frs. Tel à Vincent au 04 42 20 05 49.

Département 13

Vends Formula One 100 frs, Tekken 2 : 100 frs, Duke Nukem 130 frs, V-Rally 100 frs, M6 Turbo 120 frs, Alundra 170 frs, Road Rash 3D 170 frs, Time to Kill 220 frs. Tel à Patrick au 04 42 83 58 21 après 18h.

Département 21

Vends Rally Cross 120 frs, Crash Bandicoot 2 : 189 frs, échange possible. Tel à Marc au 03 80 33 20 45 après 16h30.

Département 22

Vends PlayStation + 6 jeux : Colony Wars, Alerte Rouge, V-Rally, FIFA 98, FFVII, Warcraft 2, le tout pour 1 600 frs. Tel à Guenole au 02 96 32 72 93.

Département 28

Vends ISS Pro 150 frs, Moto Racer 250 frs, MotoX 100 frs, 1 manette Sony PlayStation 100 frs, prix à débattre ou échange contre Colin McRae Rally, Tomb Raider III, Moto Racer 2, Future Cop LAPD 2100. Tel à Greg au 02 37 50 16 18 pendant les heures de repas.

Département 33

Vends Duke Nukem, codes : 250 frs. Recherche Rival Schools, FIFA 99, échange possible Rushdown, Formula One 97, Hercule, V-Rally. Tel à Jérémy au 05 56 05 87 05.

Département 33

Vends Formula One 100 frs, Alien Trilogy 90 frs ou échange contre Need for Speed 3, Gran Turismo ou le Gun G-Con 45. Tel au 05 56 35 26 07.

petites annonces

Département 35
Vends PlayStation + 6 jeux : Doom, Soulbade, Colony Wars, V-Rally, Tomb Raider II, Alerte Rouge... 1 500 frs. Tel au 02 99 78 21 25.

Département 37
Vends PlayStation récente avec 2 manettes, 1 Memory Card, jeux : TOCA 2, Gran Turismo à 800 frs. Tel à Pierre au 02 47 88 94 67 après 8h.

Département 41
Vends jeux PlayStation : FFVII : 150 frs, Formula One 97 : 100 frs. Tel à Loïc au 02 54 80 35 63.

Département 44
Vends Tomb Raider II : 160 frs, Heart of Darkness 160 Fs, Destruciton Derby 2 : 110 frs. Tel à Nicolas au 06 62 16 70 83 après 18h.

Département 44
Vends Die Hard Trilogy 175 frs,Tomb Raider 130 frs, Formula One 130 frs, Adidas Power Soccer 100 frs. Tel au 02 40 50 68 04.

Département 44
Vends 2Xtreme + 13 démos 100 frs. Tel au 02 40 34 24 59 avant 20h.

Département 46
Vends K1, Namco Museum 5, Nightmare Creatures : 270 frs les 3, Duke Nukem, Forsaken, Tekken 3 : 700 frs les 3, MDK, Armored Core 300 frs ou détail. Tel à Jérôme au 05 65 38 40 27 après 18h.

Département 47
Vends Caesar Palace 2, neuf 200 frs. Tel au 05 53 01 13 55.

Département 55
Vends Street Fighter + Alpha, Fighting Force 150 frs, V-Rally, MediEvil 200 frs, Worms et True Pinball 150 frs les 2, Bloody Roar 150 frs, Mortal Kombat Trilogy 100 frs, échange possible. Tel au 03 29 79 23 80.

Département 57
Vends Spyro le Dragon et Crash Bandicoot 3 : 200 frs chacun. Tel au 03 87 32 64 07.

Département 57
Vends Tomb Raider I, Command & Conquer, L'Odyssée d'Abe 125 frs chacun. Tel à Pierre-André au 03 87 31 92 33 après 18h.

Département 58
Vends Suikoden, Command & Conquer et Formula One 80 frs l'un ou les 2 : 140 frs ou 200 frs les 3. Tel au 03 86 36 36 20.

Département 59
Vends Need for Speed 2 : 200 frs, Rebel Assault II : 180 frs, Rapid Racer 180 frs, Spider 170 frs. Tel à Arnaud au 03 27 83 95 98 après 18h.

Département 59
Vends Tekken 2 : 100 frs et Duke Nukem 3D : 120 frs. Recherche Tomb Raider II. Tel à Pierre au 03 28 49 58 08.

Département 61
Vends Resident Evil Directors Cut 140 frs, Ridge Racer 100 frs ou les 2 : 210 frs. Tel à Rémi au 02 33 67 58 65.

Département 62
Vends Final Fantasy VII, Colony Wars, Riven, WipEout 2097, Tekken 3, Tomb Raider II, Time Shock, Deathtrap Dungeon, Nuclear Strike : les 9 jeux 1000 frs + frais de port. Tel à Bruno au 03 21 40 91 87.

Département 62
Vends Gran Turismo (utilisé 2 fois) 250 frs. Tel à Christophe au 03 21 90 54 25.

Département 64
Vends ou échange V-Rally 110 frs, Ace Combat 2 : 200 frs, L'Exode d'Abe 250 frs. Tel à Thierry au 05 59 92 99 73.

Département 67
Vends Tekken 150 frs, Tomb Raider, Porsche Challenge, Oddworld 100 frs, Soulblade, Crash Bandicoot 2 : 150 frs, Resident Evil 2 : 200 frs, FIFA 99 : 250 frs. Tel à Fabrice au 03 88 33 38 99.

Département 67
Vends Crash Bandicoot 3 : 250 frs, MediEvil, Duke Time to Kill 200 frs, Duke 3D, Heart of Darkness, RE 2 : 150 frs, V-Rally, G-Police 100 frs, guide officiel TBIII : 50 frs. Valérie Jung 1A, rue du Dr Woehrlin 67000 Strasbourg.

Département 69
Vends Tunnel B1 : 90 frs, Shellshock 90 frs, ISS Pro 150 frs, G-Police 150 frs, Moto Racer 2 : 270 frs, manette Arcade 250 frs, souris 150 frs port compris. Tel à Jean-Charles au 04 78 45 00 29 à partir de 20h.

Département 77
Vends Cool Boarders 2 : 160 frs, D 70 frs, Bust a Move 2 : 100 frs. Tel à Fabien au 01 64 21 25 49 de 17h à 22h.

Département 78
Vends Fade to Black 120 frs, FFVII : 170 frs ou échange possible. Tel au 01 30 95 22 61.

Département 78
Vends Croc, Explosive Racing, Toshinden Battle Arena 3, Klonoa à 100 frs l'un. Tel à Yoann au 01 30 13 13 90 à partir de 18h.

Département 80
Vends PlayStation + Dual Shock + 1 manette + 2 MC 600 frs. Vends aussi jeux DD2 : 60 frs, Tekken 50 frs, Alien Trilogy 60 frs, Street Fighter collection 150 frs. Tel à Thomas au 03 22 45 41 17 après 20h.

Département 82
Vends 400 frs le lot de Lemmings 3D, en Platinum : Die Hard 3, Destruction Derby 2, Fade to Black. Tel à Fabien au 05 63 65 40 63.

Département 83
Vends Resident Evil 2 : 180 frs, FIFA 98 : 130 frs, CD de démos à 15 frs l'un. Tel à Florian au 04 94 06 35 11 de 18h à 20h sauf le dimanche.

Département 83
Vends Time Crisis + gun 350 frs, Tomb Raider II : 160 frs, Tennis Arena + Tekken 120 frs. Tel à Mike au 04 94 03 56 11 après 18h.

Département 84
Vends Dead or Alive pour 100 frs, Tunnel B1 : 80 frs. Tel à Fred au 04 90 23 99 13.

Département 86
Vends Pandemonium 2 : 199 frs, NBA Live 97 : 120 frs. Tel à Rodolphe au 05 49 98 14 70.

Département 91
Vends Resident Evil 2 : 200 frs, PlayStation Magazine n°11/18/20/22/23/24/25/26/27 à 20 frs l'un + CD démos n°10/12/14/17/26/27 à 15 frs l'un. Tel à Christophe au 01 60 11 81 17 après 18h.

Département 91
Vend Pandemonium et Jersey Devil à 100 frs pièce. Tel avant 17h 30 le week-end au 01 44 71 50 34.

Département 92
Vends Tekken 3, Gran Turismo, Tomb Raider III (encore emballé), Coupe du Monde 98, F1 98, WWF War Zone, TOCA Touring Car à prix sympas. Tel au 01 46 44 01 31.

Département 92
Vends PlayStation + 2 manettes + 1 MC + 20 jeux 2000 frs ou vends jeux de 50 à 300 frs (Cool Boarders 3, Tekken 3, Crash Bandicoot 3, TOCA 2, FIFA 99, ISS Pro...). Tel à Laurent au 01 47 81 36 15 de 18h à 19h.

Département 93
Vends V-Rally 100 frs, Diehard Trilogy 100 frs. Tel à Raoul au 01 48 60 20 27 le soir.

Département 93
Vends PlayStation + 1 manette + 10 jeux (Hercule, Croc, V-Rally, Pitfall, MediEvil, Crash Bandicoot, Spyro, Egypte, Drakstalker, Iznogoud) + 2 Memory Card + 3 revues : le tout pour 1 700 frs. Tel à Catherine au 06 11 84 52 36.

JOBS
DÉPARTEMENT 78
JH 25 ANS PASSIONNÉ RECHERCHE EMPLOI EN RAPPORT AVEC LES JEUX VIDÉO, MUSIQUE ET CINÉMA. TEL À FRÉDÉRIC AU 01 39 02 28 98.

VOUS AVEZ UNE PETITE ANNONCE À PASSER CONCERNANT LA PLAYSTATION OU SES JEUX ? C'EST ICI QUE ÇA SE PASSE.

BON 28 POUR UNE P.A. GRATUITE

Remplissez lisiblement les cases ci-dessous et renvoyez le bon à l'adresse indiquée. Les abonnés étant prioritaires, il leur faut joindre leur dernière étiquette d'expédition. Les prochaines P.A., c'est dans PlayStation Magazine n°29 en kiosque en mars prochain. Rendez-vous en mars !
Attention ! Pour rester dans la légalité, nous demandons expressément aux lecteurs de spécifier dans leur P.A. TOUS les titres des jeux ainsi que leur PRIX. Nous nous réservons le droit de ne pas diffuser les annonces douteuses. Merci de votre compréhension.

DÉPARTEMENT ☐ ACHAT ☐ VENTE ☐ ÉCHANGE ☐

PLAYSTATION - PA - 6 bis, rue Fournier 92588 Clichy Cedex



Un tableau de critiques pour le moins exceptionnel ce mois-ci puisque seuls trois jeux (3 I Three II Drei III III III) s'y retrouvent. Et il n'y a pas que des merveilles. Sorti de Rollcage, sacré, sans concurrence, meilleur jeu du mois, on nage en plein désert ludique. Du flipper, du pseudo-éducatif... Heureusement que la rédaction - pour contrer cette «non sortie» de jeux - se décarcasse pour vous proposer des sujets dignes de figurer à l'intérieur de PlayStation Mag. Donc, bon, voilà le tableau le plus court de l'histoire du mag. Y a un début à tout. Messieurs les éditeurs, on compte quand même sur vous pour les mois prochains. Merci d'avance.

CRITIQUES











	JEAN-FRANÇOIS MORISSE	NOURDINE NINI	GRÉGORY SZRIFTGISER	FRANÇOIS TARRAIN	JEAN SANTONI	JULIEN CHIEZE	DAVE MARTINYUK	VOTRE NOTE
ROLLCAGE	8	7	7	6	7	8	7	
EGYPTE	4	5	3	2	1	3	5	
PRO PINBALL BIG RACE U.S.A.	3	5	5	3	3	3	5	

LE BAREME DES NOTES

- **1** Euh,on parle bien d'un jeu vidéo, là, non?
- **2** Laissez tomber, y'a rien à voir.
- **3** Amusant trois secondes.
- **4** Ouais, peut mieux faire.
- **5** Tout juste moyen.
- **6** Ça commence à être intéressant.
- **7** Enfin un bon titre !
- **8** Très très bon !
- **9** Exceptionnel !
- **10** Le MUST, un comme ça tous les 10 ans.

L'ANNUAIRE DES ÉDITEURS

Voici les numéros de téléphone qu'il vous faudra désormais appeler, pour avoir des informations pratiques sur vos jeux favoris. N'hésitez pas, ils sont là pour ça !

ACCLAIM	08 36 68 24 68 (2,23 FRS/MIN)
BANDAI	01 34 30 30 30
CANAL+ MULTIMÉDIA	01 45 78 48 19
CODEMASTERS	04 78 56 76 10
DELPHINE SOFTWARE	01 49 53 00 03
EIDOS	01 41 06 96 75
ELECTRONIC ARTS	04 72 53 25 00
GT INTERACTIVE	01 41 06 59 96
GUILLEMOT	02 99 08 90 88
HASBRO INTERACTIVE	08 03 00 86 75 (1,09 FRS/MIN)
INFOGRAMES	04 72 53 32 00
INTERPLAY	08 36 68 24 68 (2,23 FRS/MIN)
PSYGNOSIS	01 44 40 71 55
UBI SOFT	08 36 68 46 32 (2,23 FRS/MIN)
VIRGIN I.E.	08 36 68 94 95 (2,23 FRS/MIN)
SONY C.E.	08 36 68 22 02 (2,23 FRS/MIN) 01 40 88 04 88 (TECHNIQUE)

Et pour toutes les astuces, les problèmes, les news, les révélations, n'hésitez pas à contacter, sur le 3615 PSNEWS (1,29 frs/min) serveur officiel de PlayStation Magazine, notre grand spécialiste El Fredo (laissez vos messages en Bal).









